ARGENTINA 9$ • CHILE 2500$ • PORTUGAL 900$$



GRATIS EN EL CD-ROM 3 JUEGOS COMPLETOS

100 Páginas

Año 1 • Número 2

EXCLUSIVA
Quake 2: Analizamos a fondo la versión Beta

REPORTAJE GRÁFICO
Novedades MICROPROSE 97/98

PRIMER CONTACTO
X-MEN: The Ravages of Apocalypse • King Quest VIII: Mask of Eternity • M.I.B. Men in Black • Diablo: Hellfire • Screamer Rally • Power Boat • Tie Break • Messiah • Riven

JUEZ Y JURADO
Dark Reign • Hexen 2 • Broken Sword 2 • Resident Evil • KIKO: World Soccer

AUTOPSIA
Super Guia XCOM 3: Apocalipse Imprescindible para XCOMANDOS

ZONAS
Earth 2140: El gran desconocido • La sombra sobre Riva: Rol puro • Música en la red: DJ Net

00002
8 413042 087762














PROGRAMA POLÍGONOS TEXTURADOS • CREA TU PÁGINA WEB PERSONAL • CONOCE MÁS SOBRE LOS EQUIPOS MIDI • ENTREVISTAS CON GURUS • DISEÑA, MODELA Y RETOCA LA PORTADA DE TUS JUEGOS; Y MUCHO MÁS...











Atrévete a pilotar las lanchas OffShore del tercer milenio.

Conduce sobre lava, ácido, titanio, rubí sublimado...

3 Equipos, 6 Thunder Arrows, y 15 circuitos diferentes.

Salta sobre abismos y sumérgete de nuevo. Experimenta la fuerza de la gravedad y la velocidad.

10 demoledoras armas, desde rayos laser a gigantescas olas que arrasarán a tus contrarios.

Disfruta de AQUAMAKER, el generador de fluidos realistas en tiempo real que te sorprenderá.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50,000 polígonos.

Paisajes fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VPT (Volumetric Pixel Terrain).











Disponible en quioskos, grandes superficies y tiendas especializadas a partir del 15 de Noviembre.

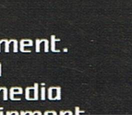
Si THUNDER OFFSHORE está agotado en tu proveedor habitual de software, puedes llamar al teléfono (91) 304 06 22

Has corrido alguna vez sobre lava a más de 500Km/h?

seguro que no...



THUNDER OFFSHORE es una marca registrada de NoriaWorks Entertainment. THUNDER OFFSHORE es un programa distribuido por Digital Dreams Multimedia bajo licencia de NoriaWorks Entertainment.











EDITORIAL

Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinadores de redacción
Jorge Rosado / David Paraje

Edición
Charo Sánchez

Colaboradores
Juan de Miguel, Daniel Pérez, Francisco Javier P., Leticia Krahe, Alberto García, Rafael S. Gago, Carlos Cabañas, Víctor Segura, Juan Núñez, Jorge Espinosa.

Diseño
César Valencia

Maquetación
Carmen Cañas (Jefa de maquetación), Marga Vaquero, Manuel J. Montes, Pedro Bustos, Carlos Sánchez.

Publicidad
Marisa Fernández

Suscripciones
Sonia Glez. Villamil

Filmación
M y F

Impresión
Cobrhi

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2.
28037 Madrid, España
Telf.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

Depósito Legal: M-34090-1997

AÑO 1 • NÚMERO 2

¿Estamos preparados para la avalancha de videojuegos? Los meses de noviembre y diciembre son de completa locura en cuanto a videojuegos se refiere (y, por supuesto, las compras de navidad y los millones de regalos que cada uno de nosotros deberemos de comprar). Estas fecha son propicias para la completa explotación de los usuarios finales de los juegos, o sea los compradores.

Millones de videojuegos salen al mercado y la elección se hace muy complicada. Los mejores productos de cada casa se disputan el puesto de ser los números uno en ventas y es aquí donde juegos de fútbol, un auténtico fenómeno social y multitudinario, arcades, simuladores o juegos de estrategia descargan sus mejores bazas.

El fútbol es un tema aparte, pues no sólo se trata de 22 hombres con pantalón corto persiguiendo un objeto esférico con miles de personas gritando alrededor, sino que es toda una colectividad que arrastra a las masas. Por eso ahora se preparan multitud de novedosos juegos de fútbol y otros ya famosos, véase Kiko World Football de Ubi Soft, Fútbol Pro, que lo distribuirá Proein, o PCFutbol 6.0, distribuido por Dinamic.

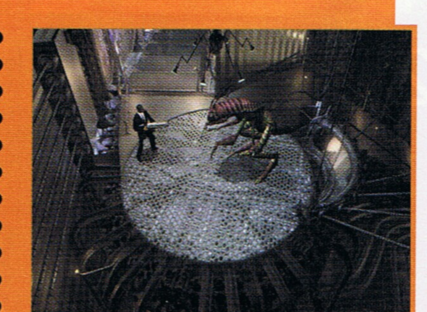
Pero no sólo el fútbol será el éxito de las próximas navidades; juegos como Hexen II o el próximo e inmenso lanzamiento Quake II están dispuestos a dar más guerra que un niño tonto. Seguro que en las fiestas navideñas más de una criatura se pedirá, en su carta a los Reyes Magos, una Lara Croft para jugar con ella a los médicos o a lo que haga falta. Para el que no se haya dado cuenta de ello, estamos hablando de Tomb Raider 2, la segunda parte del super éxito de Eidos.

En cuanto al resto que se nos viene encima pues qué decir: muchos juegos de estrategia (que si en tiempo real, que si por turnos) y también se prepara una gran cantidad de simuladores. Los amantes de este tipo de videojuegos están de enhorabuena, ya sean simuladores de aviones de combate o de carreras de coches, tienen unos buenos materiales donde elegir: Screamer 2 Rally, Touring Car, Cart precision racing, F1 Pole Position 64 o simuladores de vuelo como F18, F16, Sabre Ace o el todopoderoso Flight Simulator 98 seguro que nos harán disfrutar a todos.

Para finalizar hagamos un pequeño repaso al contenido de esta nuestra revista. Este mes es bastante jugoso e interesante, nos hemos salido con los contenidos. Entrevistamos al Product Manager de SCI, que nos presentó el Splat Pack de Carmaggedon, además de entrevistas con el programador de Quake II y el grafista de Quake X-MEN. Contamos, asimismo, con un amplio reportaje de Microprose, con todas sus novedades, Primeros contactos con los hombre de negro (MIB), los Snorkels (Subcultura) y demás sorpresas. Nuestras zonas habituales (Internet, Arcade, Estrategia y RPG), nuestros juegos destripados, etc. ¡A qué esperas!

sumario

Año 1 • Número 2



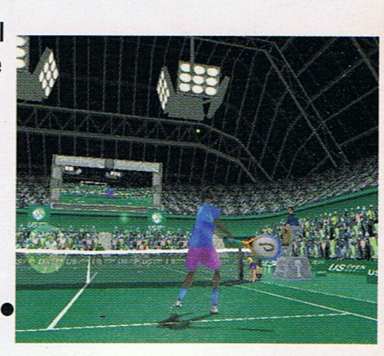








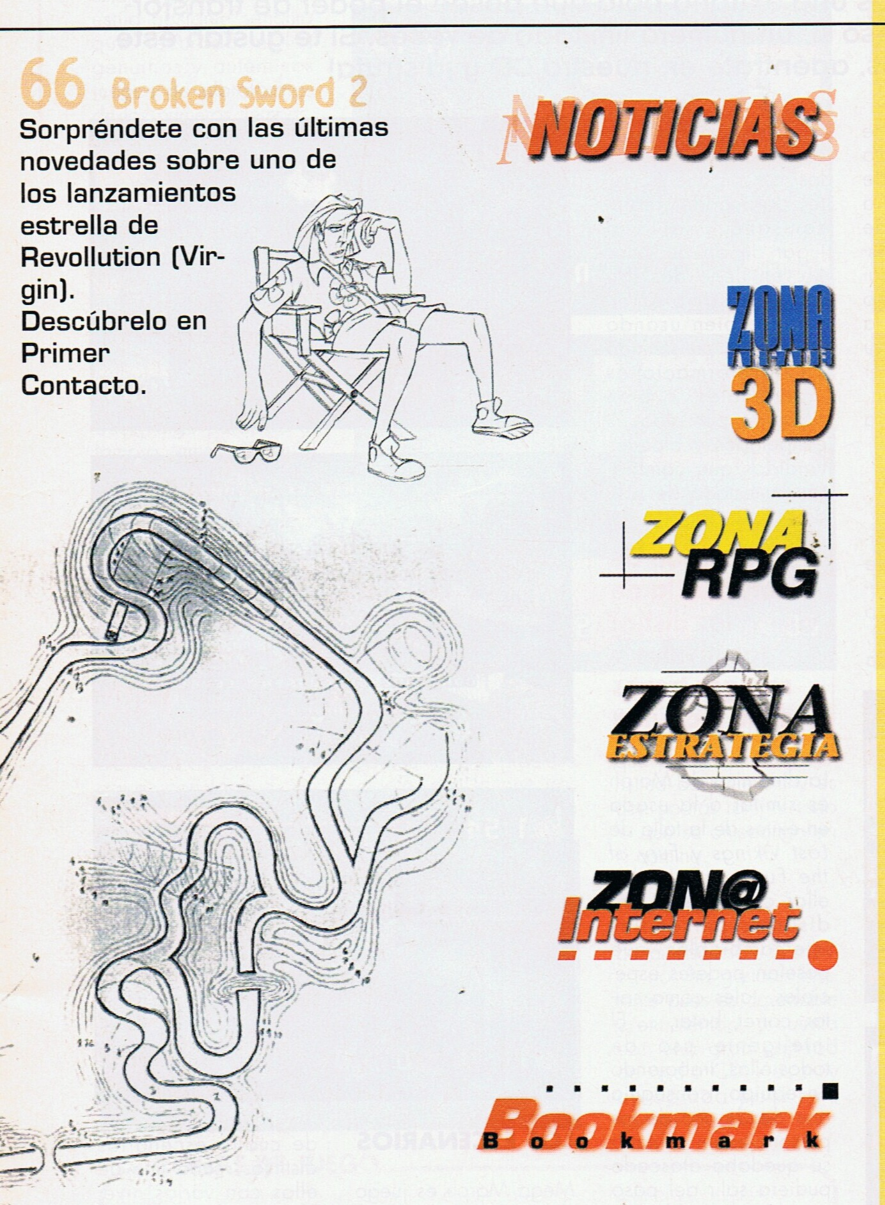
Atrévete a jugar al juego de tenis que batirá todos los anteriores.



ario

66 Broken Sword 2

Sorpréndete con las últimas novedades sobre uno de los lanzamientos estrella de Revollution (Virgin). Descúbrelo en Primer Contacto.





16 Reportaje Microprose

Se hace un somero repaso por algunos de los lanzamientos estelares de Microprose: 7th legion, Mech Comander, Guardians, Addiction Pimball.

Un brillante arcade de plataformas y puzzles

MEGA MORPH

En este número os ofrecemos en el CD-Rom de portada el juego completo "Mega Morph", un auténtico juego de plataformas en el que manejarás una extraña bola que posee el poder de transformarse pero, eso sí, un número limitado de veces. Si te gustan este tipo de juegos, adéntrate en nuestro CD y ¡disfruta!

Un día nuestro querido amigo Morph fue invitado a casa de su tío, ya que éste había terminado uno de sus miles de inventos, un teletransportador. Era su proyecto más ambicioso y había estado trabajando en él durante muchos años. Por fin, estaba preparado.

Morph entró en el laboratorio y vio aquella extraña máquina, llena de tuercas, cables y ruedas; mientras su tío le enseñaba el resto. Morph, sorprendido por todo lo que estaba viendo, se situó sin darse cuenta en la plataforma de transporte y al irse a apoyar sobre uno de los paneles para descansar activó fortuitamente el mecanismo que hacía funcionar la máquina. Cuando su tío se volvió para ver donde estaba Morph, ya era tarde, había desaparecido.

EL JUEGO

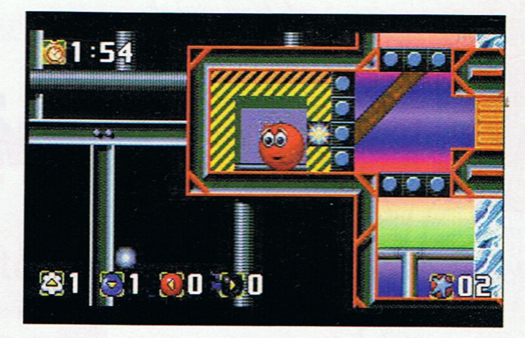
La misión del metamorfo Morph, es la de visitar los distintos niveles y recoger, a lo largo de todos ellos, aquellos trozos de la máquina que han sido esparcidos por todos los mundos que él visite, para poder regresar sano y salvo al lugar de donde vino. Morph tiene dos formas de cambiar su estado: bien usando un número predefinido de transformaciones individuales, o bien pasando por bloques congelados y bloques fundidos que cambiarán su estado de sólido a gaseoso.

La misión de Morph es la de visitar los distintos niveles y recoger trozos de la máquina

La dinámica de Morph es similar a la usada en éxitos de la talla de *Lost Vikings* y *Fury of the Furries*. En todos ellos contábamos con distintos personajes intercambiables, que poseían poderes especiales, tales como saltar, correr, botar, ... El inteligente uso de todos ellos, trabajando en equipo, conseguía que donde uno de los personajes en solitario se quedaba atascado pudiera salir del paso con la ayuda de sus compañeros.







LOS ESCENARIOS

Mega Morph es juego divertido y que engancha. Podréis disfrutar de cuatro escenarios distintos, cada uno de ellos con varios niveles; los escenarios se encuentran situados en

INSTALACIÓN

Para instalar el juego y poder disfrutarlo sólo tendréis que introducir el CD en la unidad lectora y teclear 'GO.EXE' si lo ejecutas desde MSDOS, o bien pinchar sobre el icono de 'SETUP' si lo ejecutas desde Windows 95. Una vez hecho esto comenzaremos a jugar.



CONTROLES

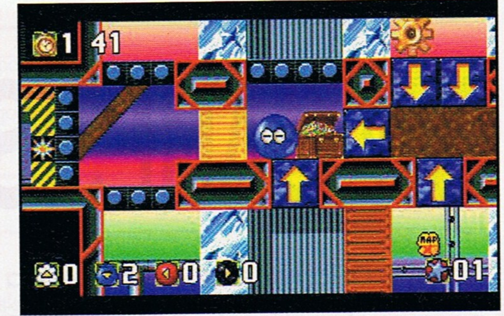
Cursores: Dirigir a Morph por el escenario
M: Ver mapa
P: Pausa ON / OFF
Q: Reiniciar nivel
Espacio / Return + Cursor Arriba: Transformar a Morph en Nube de Gas
Espacio / Return + Cursor Abajo: Transformar a Morph en Globo Líquido
Espacio / Return + Cursor Izquierda: Transformar a Morph en Bola Flexible
Espacio / Return + Cursor Derecha: Transformar a Morph en Bola de Metal

MEGA MORPH



diferentes lugares, en un jardín, en una factoría, en unas obras y en un laboratorio. Cada escenario tiene sus propias características, a cuál de ellas más interesante.





GRÁFICOS

En cuanto a los gráficos, éstos son graciosos y están realizados con un estilo bastante sencillo que recuerda a los genuinos y auténticos juegos de plataformas de los primeros tiempos, que tan buen recuerdo nos han dejado como, por ejemplo *Fury of the Furries* y *Lost Viking*.



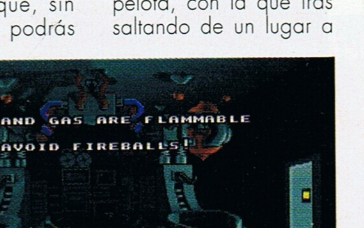


Una cosa que han añadido los creadores de este juego frente a los arcades tradicionales es que se cuenta con un número limitado de transformaciones, es decir, algo parecido al famoso *Lemmings*, en el que contabas, por ejemplo, con cuatro excavadores, dos paracaidistas, etc... En este videojuego contamos con cuatro posibles transformaciones: transformarte en una nube, con la que podrás subir hasta lo más alto, pero ¡cuidado!, con ésta no podrás bajar. Otra posible transformación es en agua, con la que, sin lugar a dudas, podrás bajar hasta el siguiente nivel de suelo. También podrás ser una graciosa pelota, con la que irás saltando de un lugar a otro; y, por último, en una bola "enfadada", que posee una característica bastante útil y es que podrás romper todo lo que se anteponga en tu camino.









MÚSICA

En la redacción, la música nos ha gustado bastante pues es agradable y entretenida, y cuenta con una gran calidad de audio CD y es muy apropiada para este tipo de juego. ✦



ZONAS DE JUEGO

El Jardín: a través de un bonito paisaje nuestro compañero Morph no se podrá parar ni un instante a oler las flores.
El Laboratorio: si no quieres acabar como un conejillo de indias, ándate con cuidado por las pantallas de este nivel.
La Factoría: estarás rodeado de máquinas que no pararán de amenazarte en cualquiera de tus formas.
Las obras: otra complicada fase para que te rompas el coco pensando qué forma adoptar con Morph.



LAS TRANSFORMACIONES DE MORPH

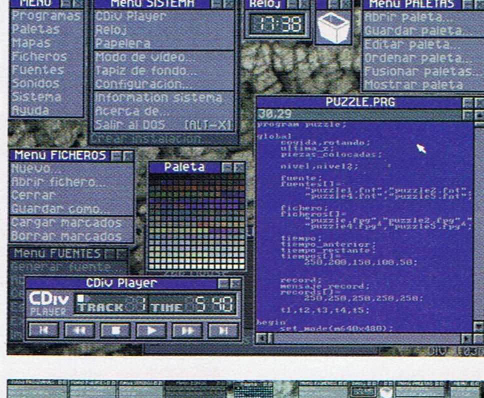
Nube de Gas: con esta forma Morph ascenderá a los cielos sin problemas. Úsala con cuidado ya que podrás meterte en algunos problemas.
Globo líquido: serás tan escurridizo como el agua y escaparás de muchas trampas adoptando esta acuosa forma.
Bola Flexible: botando, botando, ... Al adoptar la forma de bola de goma podrás dar grandes saltos con los que alcanzar zonas inaccesibles para ti de otro modo.
Bola de Metal: romperás con todo. Ésta es la forma que deberás adoptar para derruir los muros que impidan tu paso.

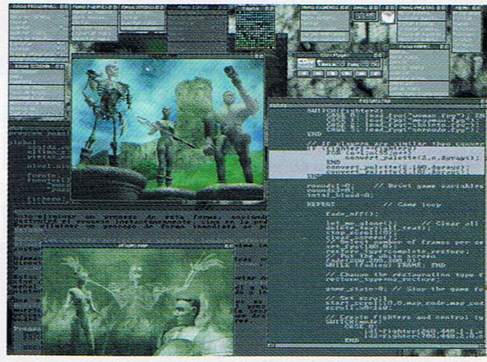


DIV GAMES STUDIO

En el CDRom de nuestra revista encontrarás en el directtoria DIV, la versión share para evaluación de DIV Games Studio, el entorno de creación de videojuegos profesional. Esta version os permitirá familiarizaros con este revolucionario producto pensado para todos los publicos. Si quereis conocer más hacerca de DIV Games Studio no os perdais la sección Gurus del suplemento Game Developer, con una entrevista al programador principal.

Es muy sencillo desde el directorio del CDRom DIV, debéis ejecutar INSTALL.EXE y seguir las instrucciones de pantalla. Podréis elegir entre diversas instalaciones que copiarán al disco duro más o menos megas, dependiendo del espacio libre que tengáis. Para ejecutar basta teclear D:EXE. Una vez ejecutado, DIV presentará una ventana con un texto de tutorial, recomendamos leerlo detenidamente pues en el encontraréis las instrucciones necesarias para comenzar a dar los primeros pasos con DIV Games Studio. Para más información o cualquier duda podéis escribir a la revista, o mandar un e-mail a la dirección : gover@prensatecnica.com.





DIV Games Studio es el primer lenguaje de programación profesional ideado exclusivamente para el desarrollo de videojuegos. Su interfaz es muy sencillo e intuitivo, y ha sido pensado para que tanto personas sin conocimientos previos de programación, como los ya iniciados, puedan desarrollar videojuegos con calidad profesional.

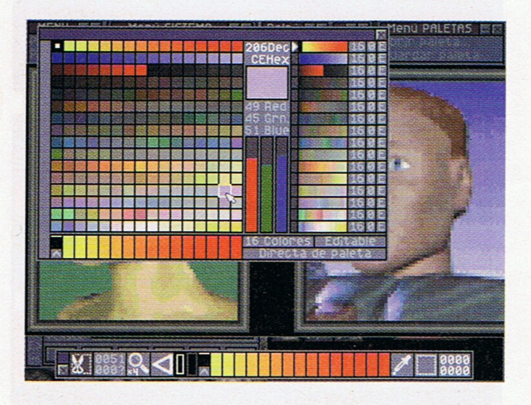
DIV Games Studio ha sido elaborado durante los últimos 4 años por auténticos profesionales del sector del entretenimiento informático. Durante este tiempo, se ha implementado un completo y cuidado entorno de desarrollo a la par que agradable, que se complementa con infinidad de herramientas, tales como un potente e intuitivo editor de dibujo, un generador de fuentes de letras, un generador de explosiones, un trazador gráfico de programas, un generador de programas de instalación automática, etc. Pero, por si esto no fuera suficiente, el usuario contará con una completísima ayuda en línea en forma de hipertexto, y unas extensas librerías de sonidos y gráficos, con las que podrá iniciar su andadura por este apasionante mundo del desarrollo de videojuegos.

Con *DIV Games Studio* no se pueden hacer juegos poligonales, como simuladores de vuelo o juegos tipo Quake, pero esto es algo que se irá añadiendo al entorno de desarrollo con la ayuda de *plug-ins* que serán distribuidos a través de Internet. Aún así, con esta potente y flexible herramienta se pueden llevar a cabo toda clase de desarrollos, como juegos de estrategia, videoaventuras, juegos de mesa, lucha, simulaciones deportivas, plataformas, matamarcianos, juegos de rol, y todo lo que se nos pueda ocurrir. *DIV Games Studio* no tiene límites, y permite expandir nuestra creatividad hasta unos extremos insospechados.

De entre las múltiples características que posee *DIV Games Studio*, cabe destacar las siguientes:

- Nuevo lenguaje de programación muy sencillo e intuitivo.
- Entorno gráfico de ventanas a cualquier resolución totalmente configurable.
- Programa de diseño gráfico profesional orientado a videojuegos.
- Editor de programas integrado en el entorno.
- Herramientas avanzadas de dibujo, animación y captura.
- Completo sistema de ayuda sensible al contexto.
- 16 videojuegos completos con código fuente.
- Potente generador de fuentes de letra.
- Generador automático de explosiones.
- Librería de más de 1.000 efectos de sonido preparados.
- *Debugger* gráfico interactivo de los programas.
- Gestión de librerías de gráficos automatizada.
- Múltiples herramientas de sistema (cd-player, papelera, reloj,....).
- Creación asistida de instalaciones inmediatas.
- Importación de ficheros PCX, BMP, WAV, PAL, y muchos otros, etc.

También cabe destacar las características con que cuentan los juegos





incluidos con *DIV Games Studio*, que hacen uso de técnicas de rigurosa actualidad y ampliamente extendidas en la programación de videojuegos profesionales como, por ejemplo:

Cualquier resolución de vídeo (320x200 hasta 1024x768).
Número ilimitado de sprites.
Gestión de cualquier número de ventanas.
Hasta 10 scrolls de varios planos simultáneamente (*parallax*).
Control de velocidad integrado.
Manejo de planos abatidos en 3D (modo-7).
Hasta 16 canales de sonido de forma simultánea.
Transparencias, rotaciones, escalados, etc....
Gestión automática de memoria.
Música con calidad CD.
Control directo de dispositivos como ratón, joystick, teclado, etc....
Gestión de errores AAP avanzada (Amigable al Programador).
Sistema de capturas integrado.
Detección perfecta de colisiones al "pixel".
Múltiples efectos de paleta (*fades*, rotaciones, iluminación, etc....).
Autodetección de sistemas de sonido (Sound-Blaster y Gravis).
Creación automática de setup de sonido e instalación.ETC....

En nuestro CD de portada incluimos dos de los juegos realizados con esta potente máquina. Éstos son *FOSTIATOR* y *THE CASTLE OF DR. MALVADO*

Simplemente con pulsar la tecla de función F4 aparecerá una ventana donde podremos escoger el programa a cargar (Los programas tienen una extensión PRG, por ejemplo FOSTIATO.PRG es el programa fuente del juego FOSTIATOR). Una vez cargado (aparece la ventana del código fuente del programa) para ejecutarlo simplemente pulsar F10, y comenzareís a jugar.

FOSTIATOR

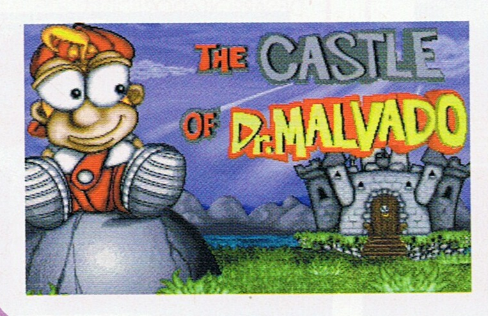
Divertido y vistoso juego de lucha al más puro estilo *Mortal Kombat*. Cuenta con gráficos renderizados con resolución SVGA y gran cantidad de efectos de sonido. Cada uno de los personajes posee movimientos especiales capaces de acabar con sus enemigos. Disfruta al máximo con Fostiator y acaba con tus enemigos.





THE CASTLE OF DR. MALVADO

Juego de plataformas con un triple scroll multidireccional. Agradable y sencillo; éstas son las mejores palabras que describen este juego. Para aquellos que posean una buena memoria y sean capaces de recordar juegos antiguos parecidos a éste, refrescarles la mente y decir que es muy parejo a un juego llamado *Cool Spot*. ¿Os acordáis de aquella galleta, como la Fontaneda, con brazos y piernas todo el día saltando de aquí para allá?

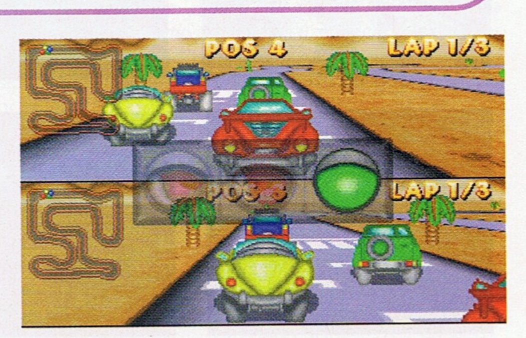




Todos los juegos creados a partir de DIV cuentan con una calidad profesional y abarcan múltiples géneros clásicos en el mundo de los videojuegos. Los títulos más importantes son:

FOSTIATOR - Lucha One VS One, svga, *parallax*.
SPEED FOR DUMMIES - Carreras de coches, modo-7, *split screen*.
CHECK OUT - Juego de mesa, inteligencia artificial, svga.
THE CASTLE OF DR.MALVADO- Plataformas, scroll de 3 planos multidireccional.
TOTAL BILLIARDS - Simulación física.
HELIOBALL - Simulación arcade de habilidad.
WORLD CHAPAS CHAMPIONSHIP - Simulación arcade de habilidad.
SOCCER - Fútbol en 3D (vga/svga).
ALIEN SUPRIMER - Arcade de acción (tipo Raptor).
BLAST'EM UP - Arcade de acción (tipo R-Type).
PUZZLE'O MATIC - Arcade de habilidad y agudeza visual.

Junto con estos juegos, también se incluyen versiones de clásicos como PACOMAN (*PacMan*), STEROID (*Asteroids*), NOID (*Arkanoid*), GALAX (*Galaxian*), ...





Revisa el contenido del CD de portada



DEMOS

IGNITION

Preparaos amiguitos, y en especial los amantes de los clásicos juegos de "cochecitos"....Ignition ya esta aquí. El siguiente eslabón en la evolución de este fantástico y divertido género que nació con clásicos como *Super Sprint* e *IronMan 4x4 Off Road Racer*.

¿Quién no ha oído hablar de la saga de los MicroMachines, o conoce el más reciente Death Rally que ya preveía una inminente evolución a las 3D? Pues bien, aquí llega el nuevo escalafón de este género: Ignition, que presume de un entorno enteramente tridimensional y de un derroche de tecnología 3D, que quizás resulte excesiva para la sencillez que requiere este tipo de juegos.

En la versión Demo que os mostramos aquí tan solo podremos elegir un vehículo pero en la versión completa podremos escoger desde un escarabajo tipo Wolksvagen, hasta un autobús típico de escuela americana, pasando por rancheras 4x4 y jeeps todoterreno. Todos ellos cuentan con múltiples características físicas que los personalizan en cuestiones de agarre, velocidad, aceleración, etc. (Para más información sobre Ignition ir a Juez y Jurado pag. 55)

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 75 8Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido 8 bits
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 100 16Mb Ram, CD ROM 8X, Tarjeta de Sonido 16 bits
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
Turbo: Mayúsc..
DESARROLLADOR: UDS
DISTRIBUIDOR: Virgin
GÉNERO: Arcade 3D

WORLD WIDE RALLY

Ya esta aquí, ya ha llegado, el último juego de simulación de carreras de coches que nos faltaba; ya podemos volver a sentir la sensación de velocidad, ya sea por asfalto, tierra, piedras o incluso nieve y hielo.

Trompos, contravolantes, saltos, todo ello es posible si seguimos las instrucciones acertadas de nuestro particular Luis Moya.

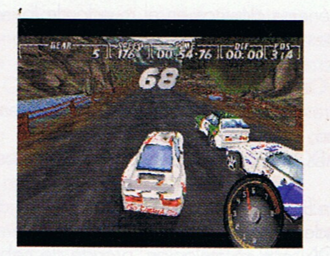
El objetivo principal es sencillo: tenemos que llegar de una pieza al final de cada tramo y, por supuesto, haciéndolo en el menor tiempo posible. El juego se divide en cinco circuitos diferentes que son: Montecarlo, Rally Safary, RAC de Inglaterra, el 1000 Lagos y el Rally Cataluña Costa-Brava. Además cada uno de los rallys se divide en 3 tramos diferentes, lo que supone que tenemos un total de 15 tramos de muy diversas y enrevesadas características y superficies. Para nuestra participación tenemos a nuestra disposición ocho modelos de coches: Lancia Delta HF, Toyota Celica GT4, Subaru Impreza, Porche 911, Peugeot 106, Citroen ZX 16V, Ford Escort Cosworth y el Jeep Willis (Para mas informacion sobre World Wide Rally ir a Juez y Jurado pag. 52)

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: 486 DX2 8Mb , CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido 8 bits
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 100 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido 16 bits
CONTROLES:
Movimiento : Cursores
DESARROLLADOR: DDM
DISTRIBUIDOR: DDM
GÉNERO: Deporte













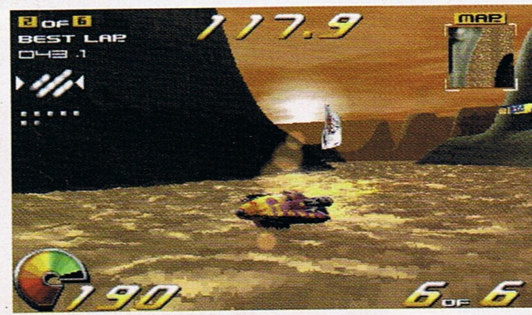

THUNDER OFFSHORE

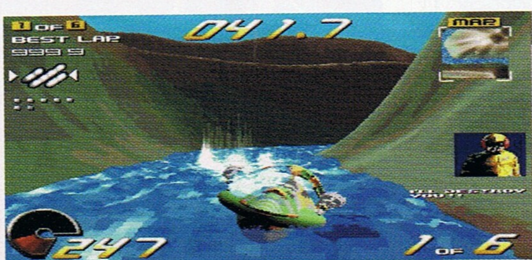
Todos estaréis familiarizados con la tecnología *Voxel Space* aplicada por Novalogic en su serie *Comanche*. Pues bien, este juego que aquí comentamos también hace uso de esos fundamentos tecnológicos, pero digamos que su VPT (*Volumetric Pixel Terrain*) deja en pañales al tan cacareado *Voxel Space 2* de Novalogic. Por ello, estamos ante un producto que incorpora más tecnología por metro cuadrado que cualquier otro visto hasta el momento. Con un total de 15 extensos circuitos, 3 modos de juego, 6 lanchas a elegir, un complejo arsenal con láseres, minas, torpedos y armas especiales, modos de alta resolución y alto detalle, soporte mutijugador, y un look techno perfectamente logrado. No creo que haya que añadir nada más, Thunder será todo un trueno en tu ordenador...

Hoy aquí os presentamos al Trueno, THUNDER con un vídeo increíble y unas fotos de impresión (y prometemos que no nos han pagado). Apagar las luces, poned los altavoces al máximo, sentaros cómodamente delante de vuestro monitor y ¡a disfrutar! (Para más información sobre Thunder ir a Primer Contacto pag. 24)















GAME DEVELOPER

Para que podamos empezar a hacer nuestros pinitos como auténticos coders, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:
3D Manía: Código de ejemplo del articulo de 3D Manía. Rutinas de codigo para poligonos planos (Ejemplo1), poligonos texturados (Ejemplo 2), y poligonos texturados con subpixel (Ejemplo 3).
Música: Versión shareware de Cooledit, en buen editor para empezar a trabajar en el.
Taller 3D: Versión shareware de vista pro. Para Ms-Dos y Windows.

IMAGENES

En este directorio encontraremos toda las imágenes contenidas en la revista y más. Fotos excluivas de *Quake II*. No pierdas detalle de todos tus juegos favoritos que están a punto de salir.

MISCELANEA

Si lo que os gusta a vosotros son los Mutantes aquí podréis encontrar una Base de Datos mutantes. Navega off-line y conoce a tus mutantes favoritos.

SHAREWARE

Shareware necesario en todos los ordenadores del mundo.
MIRC: Charlas en internet, una de las cosas más divertidas que se pueden hacer con los pantalones puestos.
Quick Time: Visor estupendo de películas.
Paint Shop Pro: Para que veas las imágenes y, si quieres, las retoques.
Zip/Unzip: Compresor, descompresor, de todos es conocido ya.
Editores: Editores para X-COM 3: Apocalypse

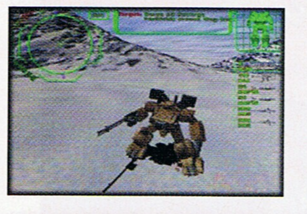
NOTICIAS

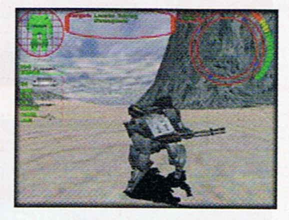
Lands of Lore: Guardians of Destiny en 3Dfx

Westwood Studios pondrá el próximo mes un fichero en su web site que mejorará el funcionamiento de su RPG, *Lands of Lore: Guardians of Destiny*, en aceleradoras 3Dfx. Si quieres saber más, puedes leer el preview.

Heavy Gear

Heavy Gear, es el nuevo simulador de robots gigantes de Activision. Como ya sabréis, Activision perdió la licencia de *MechWarrior*, así que se ha dedicado a intentar replicar el éxito de aquel juego con este nuevo lanzamiento. Aunque todavía es pronto para ver si lo han conseguido (no se ha logrado echar un vistazo al producto final) podemos contaros un esbozo de la historia. *Heavy Gear* está basado en un juego de rol de Dream Pod 9, una editorial de juegos de rol canadiense, que trata sobre una época a miles de años en el futuro en la cual civilizaciones han prosperado y perecido. Una época en la que la humanidad ha conseguido salir a explorar el espacio, sólo para encontrarse dispersos y debilitados en una docena de mundos alejados entre sí. Con esta trama ya veremos cómo sale el juego.

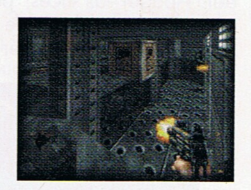




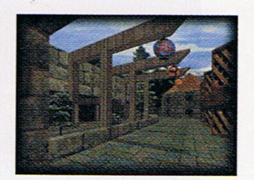
Wanton Destruction demo para el Shadow Warrior publicada



Acaban de publicar una demo de *Wanton Destruction*, la ampliación para el *Shadow Warrior*. Ha sido producido por Sunstorm & GT Interactive, la misma gente que te trajo el *Duke Nukem* original. Entre las nuevas adiciones al juego que podremos encontrar en este pack se encuentran nuevos efectos de sonido, nuevas chorradas que decir para nuestro amigo Lo Wang, nuevos monstruos que masacrar y muchas y nuevas texturas y esprites. Notar que la demo sólo se ejecutará si dispones de una versión registrada del juego original.



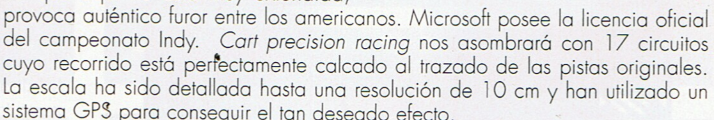




Cart precision racing



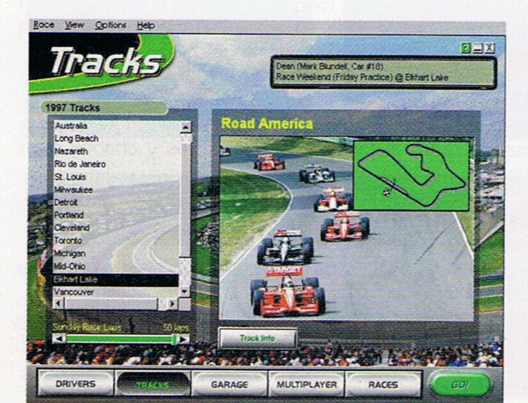
Desde Microsoft nos llega la noticia del próximo lanzamiento de un juego que intentará robar a Papirus el trono que ocupa dentro de las simulaciones de carreras de competición. *Cart precision racing* consiste en una simulación de la Fórmula Indy que, aunque aquí no está muy extendida,

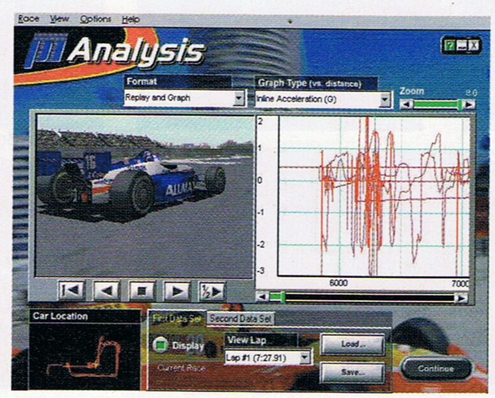


provoca auténtico furor entre los americanos. Microsoft posee la licencia oficial del campeonato Indy. *Cart precision racing* nos asombrará con 17 circuitos cuyo recorrido está perfectamente calcado al trazado de las pistas originales. La escala ha sido detallada hasta una resolución de 10 cm y han utilizado un sistema GPS para conseguir el tan deseado efecto.

Entre los circuitos podemos encontrar: Miami, Australia, Long Beach, Nazareth, Río de Janeiro, St. Louis, Milwaukee, Detroit, Portland, Cleveland, Toronto, Michigan, Mid-Ohio, Elkhart Lake, Vancouver, Laguna Seca y Fontana. *Cart precision racing*, además, cuenta con la posibilidad de utilizar el nuevo joystick de Microsoft: el Force Feedback.

Un lujo de juego con la mayor sensación del momento.







NOTICIAS

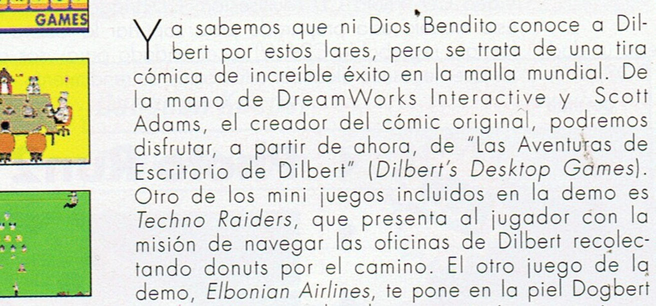


Terra: Battle for the Outland

¿Qué ocurre cuando antiguos contratistas y arquitectos de ARPAnet se juntan y hacen un juego? Pues esto: *Terra: Battle for the Outland*, es un nuevo juego sólo para Internet de simulación de combates. Desarrollado por Kaon Interactive, Terra es el producto de la imaginación de varios ex-ejecutivos de la BBN, incluyendo a Albert Stevens, Jhonny Walker y Stephen Levy quienes, entre otras cosas, crearon simuladores de combate en red para el Departamento de Defensa de Los Estados Unidos. En el juego asumes el papel del comandante de un Rhino (algo así como un tanque) en un mundo devastado por la colisión de un cometa. La tecnología del tanque está directamente importada de modelos militares reales. Se supone que los jugadores deben organizarse en clanes para controlar el territorio disponible.







Dilbert Demo

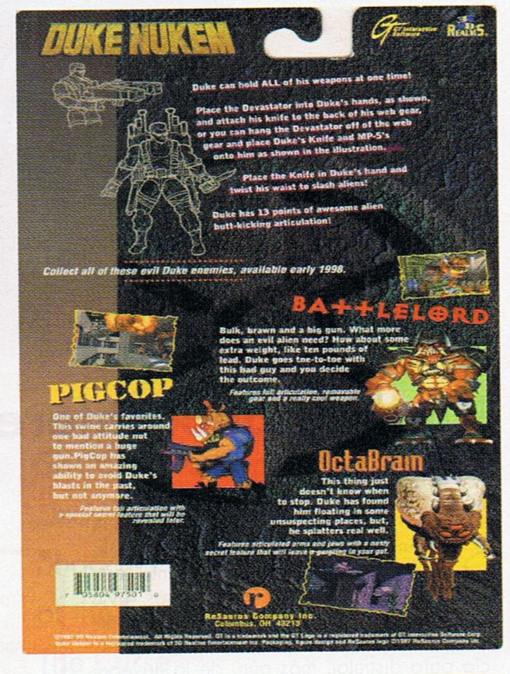
Ya sabemos que ni Dios Bendito conoce a Dilbert por estos lares, pero se trata de una tira cómica de increíble éxito en la malla mundial. De la mano de DreamWorks Interactive y Scott Adams, el creador del cómic original, podremos disfrutar, a partir de ahora, de "Las Aventuras de Escritorio de Dilbert" (*Dilbert's Desktop Games*). Otro de los mini juegos incluidos en la demo es *Techno Raiders*, que presenta al jugador con la misión de navegar las oficinas de Dilbert recolectando donuts por el camino. El otro juego de la demo, *Elbonian Airlines*, te pone en la piel Dogbert y una gigantesca honda cuya misión es arrojar a los pasajeros de forma que aterricen en su destino. El juego Dilbert requerirá un Pentium-90 y Windows 95.



Streets of Simcity

La compañía Maxis acaba de publicar *Streets of SimCity*, el último título (hasta la fecha) de la saga millonaria de *Sim City*. Puedes recorrer las calles de tu propia ciudad creada con *Sim City 2000* o utilizar algunas de las 50 ciudades preconstruidas que se incluyen en el juego. Así pues no te hace falta tener *Sim City 2000* para poder jugar de nuevo. *Street of Sim City* contiene cinco líneas de juego diferentes: desde carreras urbanas hasta misiones de combate y transporte, pasando por alguna que otra función de espionaje. El juego también posee una interesante característica como es la posibilidad de personalizar cualquiera de los cinco vehículos diferentes que disponemos, o bien crear nuestros propios vehículos (motor, carrocería, pintura, armas de fuego, lanzadores de misiles o minas).





Más DukeNukem

Como disfrutásteis mucho en el anterior número con las fotos del muñeco de acción de vuestro heroe Duke Nukem, aquí teneis mas fotos sobre el tema. ¡Que aproveche!



CD Rom 20x de Plextor

Presentamos uno de los lectores de CD Rom más rápidos del mercado: el modelo 20Plex de Plextor. Las prestaciones de los lectores de hoy en día les acercan, cada vez con mayor celeridad, a sus competidores en almacenamiento de datos, los discos duros.

Las prestaciones de este lector confirman la afirmación de que posee una transferencia de datos a 3.000 kb/seg, una velocidad de acceso 95ms, 512 Kb de buffer de almacenamiento, ... Todas estas proezas puede realizarlas gracias a su interfaz Fast SCSI-2 y a la incorporación de la moderna tecnología Partial CAV, que permite mejorar los tiempos de acceso y la trasferencia de datos superando las prestaciones de algunos discos duros lentos.

Al igual que el resto de modelos de la serie Plextor, esta unidad es compatible con la mayoría de sistemas operativos DOS, Win 3.11, 95, NT, Unix, así como con los formatos CD Plus, CD+G, Vídeo CD, Photo CD Multisesion, CD-Bridge, CD-I, ... (aparte, este modelo está preparado para soportar la lectura del nuevo formato regrabable CD-RW) recomendado para usos profesionales que necesiten alcanzar altas cotas de rendimiento.

Precio: 28.336 pts.

Para más información contactar con:
DMJ Informática
c/ Marques de Riscal, 2-1º
CP 28010 Madrid
Tel 91 - 319 85 62
Fax 91 - 319 80 02
Web http://www.dmj.es





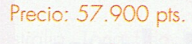
Kit de Videoconferencia LifeView

Si unimos el nuevo producto de Life View, llamado Fly Video EZ, junto a un sencillo Pentium 90Mhz y liberamos 4Mb de disco duro, habremos conseguido montar un completo equipo de videoconferencia para disfrutar, más aún, de la navegación por Internet.

Este kit es capaz de capturar secuencias de vídeo a una frecuencia de 30frames/segundo y grabarlas en formato AVI. Tras integrar el Fly Video EZ en un slot PCI libre, dispondremos de 2 entradas Composite AV vía RCA y una para Super VHS, por medio de un conector Mini-DIN de 4 pines. Por cierto, está diseñado como Plug&Play y su instalación resulta bastante sencilla y muy cómoda.

El software que incluye es muy sencillo, manejable y sus funciones están optimizadas para trabajar bajo Windows 95.

En resumen, la Fly Video EZ es ideal para trabajar tanto en pequeñas aplicaciones de edición de vídeo como para hacer uso intensivo de la videoconferencia vía PC.



Precio: 57.900 pts.

Para más información contactar con:
Euroma Telecom, S.L.
c/ Infanta Mercedes, 83
CP 28020 Madrid
Tel 91 - 571 13 04
Fax 91 - 571 19 11
E-mail euroma@stnet.es

Photo Run2



Photo Run2 es la cámara digital perfecta para los intrépidos fotógrafos que deseen realizar fotos a todo lo que se mueva. Pequeñísima, ligerísima y utilísima, no se puede decir más de esta maravilla de la técnica.

A pesar de sufrir la maldición que afecta a la mayoría de las cámaras digitales (la poca resolución de las fotografías que realizan, 320x200, 512x240, pérdida de colores, ...) la facilidad de uso de este modelo y su ajustado precio, en armonía con su tamaño, convierten a la Photo Run2 en el complemento ideal para un periodista en ciernes, un fotógrafo curioso, o un auténtico espía a lo 007.

El cartucho de memoria Flash Eprom que incorpora puede almacenar más de 15 fotos y el pequeño cady, que se conecta a un simple puerto paralelo, facilitan la tarea de extracción y formateo del carrete virtual.

Asimismo, el kit incorpora un CD con software para la recolección de fotografías y la confección de álbumes con muestras creaciones fotográficas.

Precio: 49.900 pts.

Para más información contactar con:
Macroservice, S.A.
c/ Infanta Mercedes, 83
CP 28020 Madrid
Tel 91 - 571 52 00
Fax 91 - 571 19 11
E-mail macroser@stnet.es



TOP 25 GAME OVER

1	–	Quake II	Id
2	2	Dungeon Keeper	Bullfrog
3	–	Total Anihilation	CaveDog
4	7	Carmageddon	Sci
5	–	Hexen II	Raven
6	1	Dark Reign	Activision
7	14	Diablo	Blizzard
8	8	XCOM 3 : Apocalipse	Microprose
9	–	Ignition	Upds
10	11	Constructor	Acclaim
11	–	Touring car	Codemasters
12	24	Roland Garros 97	Microfolies
13	–	C&C: Aftermath	Westwood
14	–	Broken Sword 2	Revolution
15	16	Worms 2	Team 17
16	–	Land of Lore 2	Westwood
17	17	Warcraft 2	Blizzard
18	–	Fligth Simulator 98	Microprose
19	23	Tomb Raider	Eidos
20	–	Screamer 2 Rally	Milestone
21	10	Little Big Adventure 2	Adeline
22	13	C&C: Red Alert	Westwood
23	–	Resident Evil	Capcom
24	–	Jagged Aliance	SirTech
25	25	The Need for Speed 2	Electronic Arts

AUTOPISTA AL CIELO

A continuación os detallamos los lanzamientos que se realizarán en el mundo durante los próximos meses. Esperemos que todos ellos salgan a tiempo y no sufran excesivos retrasos, ¡suerte para todos!

Noviembre

C & C Sole Survivor	Westwood
Deathtrap Dungeon	Eidos
Tomb Raider 2	Eidos
Quake 2	Id
Earth 2140	Topware
Heavy Gear	Activision
MIB	TBC
Lands Of Lore II	Westwood
Blade Runner	Virgin
Starcraft	Blizzard

Diciembre

Sim City 3.000	Maxis
Jedy Knight	Lucas
Shadows of the Empire	Lucas
The Curse of Monkey Island	Lucas
Guardians: Agents of Justice	Microprose
Screamer 2 Rally	Milestone
Dominion Storm	ION Storm
BattleSpire	Bethesda
Flight Unlimited II	Looking Glass
Match Day 3	Ocean

MICROPROSE

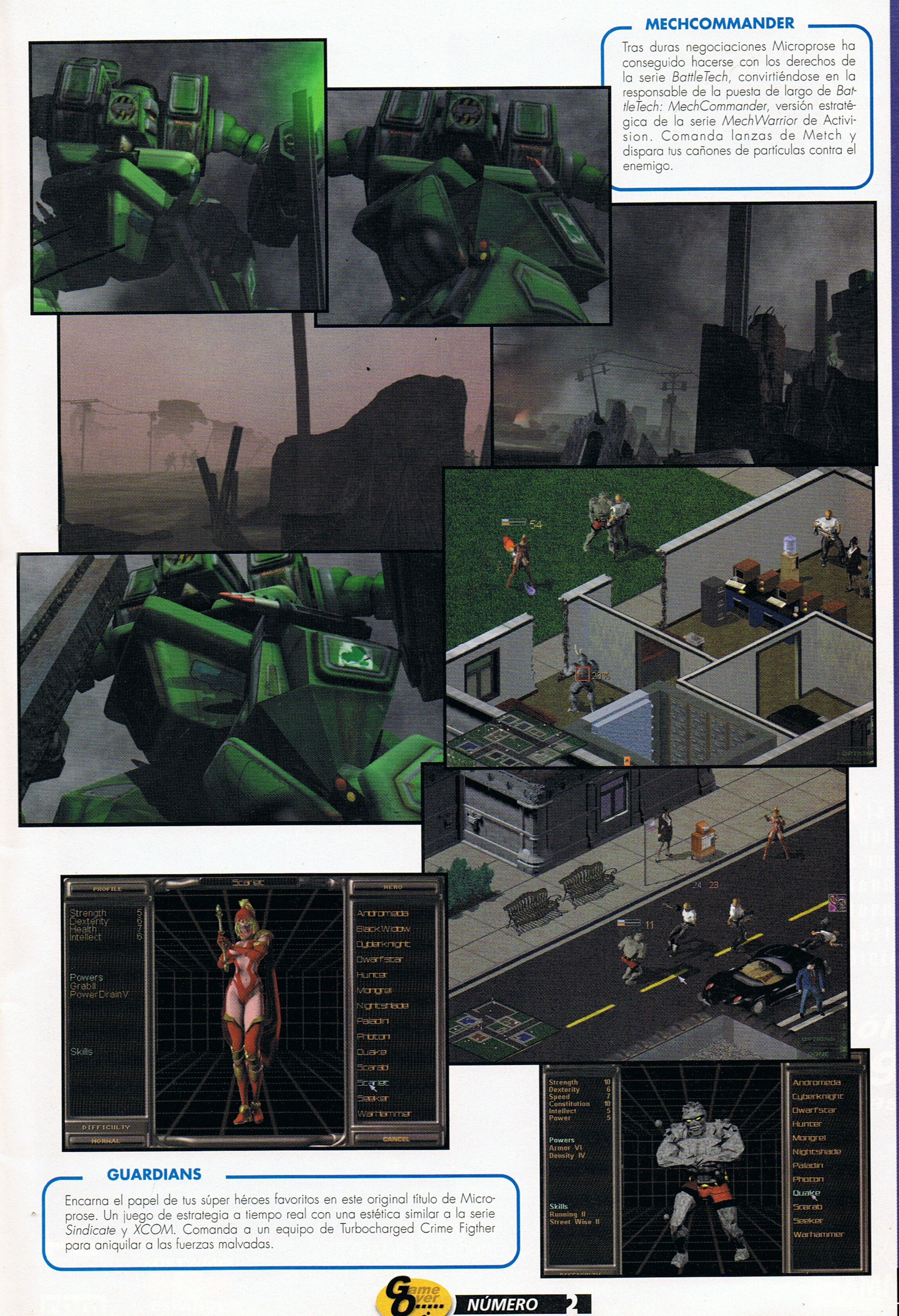
Desde sus orígenes Microprose se ha posicionado con tremenda firmeza en el mundo de las desarrolladoras, especializándose en el terreno de la estrategia y la simulación con juegos del calibre de Grand Prix 1 y 2, Worms, XCOM, ...

Con motivo de los nuevos lanzamientos de Microprose, presentados en el último ECTS, dedicamos un extenso reportaje gráfico, con fotos exclusivas, de los próximos lanzamientos que disfrutaremos durante los meses venideros de este año que llega a su fin y los primeros compases del próximo 1998. Tomad asiento y disfrutad del espectáculo. Microprose se lanza a escena.

7TH LEGION

Este estrategia en tiempo real es la apuesta del gigante Microprose para luchar contra *Dark Reign*, *Total Annihilation*, y compañía. Con una estética similar a la de *WarHammer*, e incluyendo el uso de cartas mágicas al estilo *Magic*, veremos en nuestras pantallas más soldados enfundados en sus armaduras, ...





MECHCOMMANDER

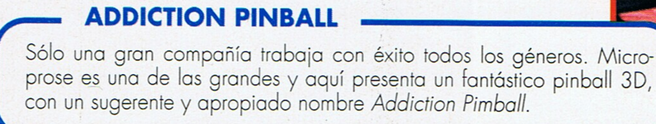
Tras duras negociaciones Microprose ha conseguido hacerse con los derechos de la serie *BattleTech*, convirtiéndose en la responsable de la puesta de largo de *BattleTech: MechCommander*, versión estratégica de la serie *MechWarrior* de Activision. Comanda lanzas de Metch y dispara tus cañones de partículas contra el enemigo.

GUARDIANS

Encarna el papel de tus súper héroes favoritos en este original título de Microprose. Un juego de estrategia a tiempo real con una estética similar a la serie *Sindicate* y *XCOM*. Comanda a un equipo de Turbocharged Crime Figther para aniquilar a las fuerzas malvadas.

DARK EARTH

Con una estética muy personal nos llega *Dark Earth*. Tras una lluvia de meteoritos que asolan la superficie de la tierra, los humanos deben comenzar a vivir una nueva y dura era. La era de la Tierra oscura. Cientos de megas de animaciones sublimes y un argumento desgarrador son la base argumental de este éxito seguro.



ADDICTION PINBALL

Sólo una gran compañía trabaja con éxito todos los géneros. Microprose es una de las grandes y aquí presenta un fantástico pinball 3D, con un sugerente y apropiado nombre *Addiction Pinball*.



DESARROLLADOR	SCI/STAINLESS
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	DICIEMBRE

AUTOR: JORGE ROSADO

Mucho más que un addon

CARMAGEDDON: SPLAT PACK

Con motivo de la presentación en sociedad del flamante Carmageddon: Splat Pack, Game Over entrevistó en exclusiva a Sam Forrest, product manager de Sales Curve Interactive (Sci para los amigos).

Este profeta en nuestra tierra (llegado directamente del cuartel general de Sci en Londres) nos habló de las bondades del pack más completo que hemos podido contemplar en años. (A partir de este momento pleno en revelaciones, todo se tornó oscuro y confuso para nosotros; nuestra mente retumba, desde entonces, con el chirriar de los neumáticos y el crujir del metal contra el asfalto. Después de este encuentro no creo que podamos volver a jugar a otro juego de carreras ... ¡*Hail Max*!)

Para aquellos perdidos de la mano de Dios a los que todavía no les suene el nombre de Carmageddon hay que comentarles que se trata de uno de los arcades de carreras 3D mejor realizado técnicamente y más divertido de los últimos tiempos (la objetividad no va con nosotros cuando se trata de esta clase de juegos, amigos). Pero aún hay más: "Carmageddon: Splat Pack es el complemento ideal para todo aquel que ya disfruta del juego original, y una razón más para que aquellos que aún no conocen las virtudes de este arcade dejen de perder el tiempo y se hagan con él sin falta ". Advertencia, para disfrutar de Splat Pack es necesario contar con el anterior Carmageddon.

Las, aproximadamente, 500.000 unidades vendidas de Carmageddon en todo el mundo y su próxima conversión a PlayStation son razones más que sufucientes para apoyar mis afirmaciones. Por eso no me sorprende descubrir que, lo que bien empieza, bien acaba. Y es que la gente de Sci cuando se ponen a desarrollar un disco de expansión no se anda con chiquitas.


Splat Pack mejora todo lo visto en Carmaggedon


¡Cuidado nena!, que te escapas.


En los túneles la circulación se complica.

Cometeríamos un grave error si pensáramos que Carmageddon: Splat Pack es el típico disco de expansión, editado para aprovechar el tirón de un juego y exprimir un poco más la gallina de los huevos de oro. Ni mucho menos ya que, no sólo incluye nuevos coches (15 en total) y nuevas pistas (alrededor de 30), sino que podríamos decir que mejora todo lo visto en Carmageddon: lo amplía y le da forma, consiguiendo como resultado una virtual segunda parte más que un disco de expansión. ¡Verlo para creerlo!

Pero no nos extendemos más porque quién mejor que Sam Forrest, *product manager* de Sci, para hablaros de Carmageddon: Splat Pack y de otras muchas cosas de interés para todos los adictos al arcade 3D como nosotros y vosotros. Sin embargo, desde aquí aseguramos que podréis disfrutar de un extenso análisis de este Splat Pack en nuestro siguiente numero.

ARCADES DE CARRERAS:

Primero, y antes de seguir con la exposición, queremos dejar claro que en este cuadro estamos hablando de ARCADES de carreras y no de SIMULADORES de carreras, muy diferentes los unos de los otros en lo que a filosofía de juego se refiere. Para el que suscribe, un buen arcade de carreras que se enorgullezca de serlo debe cuidar muy mucho los siguientes aspectos: los coches, la conducción y las pistas. Trataremos cada uno de estos temas centrándonos en tres de los mejores arcades de carreras de los últimos tiempos: *The Need for Speed*, *Screamer* y, por supuesto, *Carmageddon*.

Los Coches
Deben ser muy atractivos, conjugando aerodinamismo y agresividad (es decir, un diseño muy currado). Por ejemplo, los coches de *Need for Speed* son impresionantes (bien modelados siguiendo el patrón del original, pero quizá demasiado sobrios para nuestro gusto); sin embargo, los de *Screamer 2* son horribles vistos desde atrás (error que han corregido, y de qué manera en el nuevo *Screamer Rally*), en cambio los de *Carmageddon* son muy agresivos, están perfectamente modelados y tienen ese toque vacilón que siempre agrada.

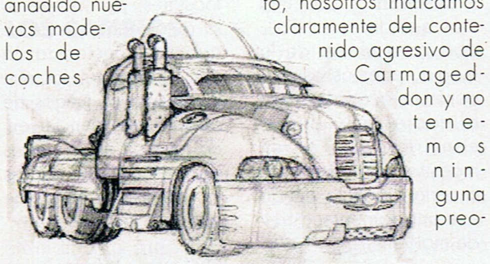
Las Pistas
Las pistas deben ambientar la carrera y divertir al conductor con su trazado. Éste debe ser variado y plantear desafíos a la conducción de manera gradual (una chicane por aquí, un cruce por allá y arreglado). Las mejores pistas que podéis contemplar, en lo que a ambientación y trazado se refiere, son las de *Screamer 2* y *Screamer Rally* sin ninguna duda, pero las de *Carmageddon*, gracias al estilo del juego, pueden explotar elementos más fantásticos, como peraltes imposibles o saltos exagerados, que un juego que intente ajustarse a la realidad nunca podrá usar (aunque hay que reconocer que algunas son demasiado surrealistas). Muy a nuestro

- Sam, háblanos un poco más en concreto sobre Splat Pack y su repercusión respecto al primer Carmageddon.

- Bueno como podréis suponer, al término de Carmageddon muchas buenas ideas quedaron sin incluir por falta de tiempo y demás. Pero dada la estupenda acogida que le ha dispensado el público, como pago a su fidelidad, decidimos ponernos mano a la obra y trabajar en Splat Pack. En esta ocasión lo hemos orientado más que como disco de expansión, como una nueva revisión de Carmageddon, que incluyera todo lo que anteriormente no tuvo cabida.

- ¿Cuáles son las principales mejoras e innovaciones que presenta Splat Pack respecto a Carmageddon?

Splat Pack es un producto más acorde con la actual tecnología pues trabaja bajo Windows 95 y soporta aceleración hardware 3D. El motor físico ha sido mejorado más aún, si cabe. La jugabilidad, el punto fuerte del Carmageddon original, ha sido calibrada (ajustando el trazado de las pistas. En Splat Pack disfrutaremos corriendo en pistas más anchas, con curva menos cerradas). Aparte se han añadido nuevos modelos de coches y se han rediseñado los coches propios de los dos protagonistas del juego. Y todos aquellos que compren Splat Pack conocerán, como sorpresa añadida, la particular visión que tienen los chicos de Stainless sobre el aspecto del Infierno...



- ¿Por qué en la serie Carmageddon, al contrario que en la mayoría de juegos de carreras agresivos del momento, los vehículos no cuentan con armamento?

- Personalmente en Sci pensamos que es mucho más divertido y jugable competir con otros coches y luchar con ellos a golpes que perder el tiempo y la paciencia intentando acelerar y frenar para apuntar al enemigo con un misil. Quizá si los coches de Carmageddon volaran convendría montar unas ametralladoras: Vulcan... (¡vaya, esto puede ser una idea!).

- Por cierto, hablando de armamento, cuéntanos algo más sobre la polémica que rodea a Carmageddon y todo lo que tiene que ver con él.

- Bien es cierto que, en determinados países, Carmageddon ha vuelto a poner en marcha el eterno debate sobre la excesiva violencia en los videojuegos. Pero, por supuesto, nosotros indicamos claramente del contenido agresivo de Carmageddon y no tenemos ninguna preocupación respecto al tema.

- ¿Seguiréis realizando conversiones para PSX de vuestros juegos en el futuro, como habéis hecho con Carmageddon?

- Por supuesto que sí, y no sólo conversiones sino que desarrollaremos juegos exclusivos para PSX, pues para un desarrollador trabajar para esta plataforma es muy cómodo por las enormes prestaciones que presenta.

- Una última cosa Sam, ¿va a existir un Carmageddon 2, después de ver este soberbio Splat Pack? y ¿Aparte de volcaros con Carmageddon, en qué otros proyectos estáis trabajando en la actualidad?

- Pues contestando a tu primera pregunta te diré que no sólo existirá una segunda parte de Carmageddon, sino que ya estamos trabajando en ella precisamente. Tendréis más noticias suya en el próximo año, y prepararos porque va a superar todo lo anterior...

Aparte de trabajar en la serie Carmageddon estamos cuidando mucho otros proyectos. Puedo anticiparte el nombre de dos de ellos: *Arena*, un arcade de lucha 3D para PC, y *Freaky Flyers* un alocado arcade para PSX. ✦



Sam Forrest entusiasmado con nuestra revista y disfrutando del Splat Pack.



Ahora ya sabéis por qué se llama Splat.



Si bebes, no conduzcas.





CÓMO DEBE SER UN BUEN ARCADE DE CARRERAS

pesar diremos que las que peor nota se llevan son las insulsas pistas de *Need for Speed*. Muy bonitas sí, pero tan bonitas como aburridas. Rectilíneas y con causa justificada, problemas técnicos con el engine 3D y la manera de gestionar las pistas (nunca os habéis preguntado por qué en la cámara interior del coche al hacer un trompo e intentar ver la pista tras nosotros, el juego automáticamente sacaba la cámara fuera y seguíamos viendo la pista hacia adelante sin poder torcer el cuello ...)

La Conducción Cómoda, precisa y realista en el justo nivel, sin que se necesiten horas y horas de duro aprendizaje para no salirse de la carretera en las primeras de cambio, pero que sí cueste conseguir seguir la perfecta trazada. *Screamer* tenía una conducción decepcionante en su primera entrega, pero la conducción de *Screamer 2* (completamente diferente a la del primero) es una auténtica maravilla, siempre, claro está, que seas un fanático de la conducción suave tipo *Sega Rally*. La de *Need for Speed* también es bastante buena pues incorporaba por primera vez en un PC, suspensión en el coche marca de derrapes, trompos, y se conseguían unos vuelcos asombrosamente reales; en cambio, las pistas cuasi rectilíneas de *Need for Speed*, en su primera versión, no ayudaban a lucirse conduciendo. Por contra, la conducción de *Carmageddon* tiene un objetivo completamente diferente a los demás: en este juego debes desplegar una conducción de supervivencia manteniéndote alejado de tus enemigos más feroces, aprovechando los momentos propicios para embestir, mientras intentas mantenerte en la pista. Toda una descarga de adrenalina. Si a esto se le añade el fabuloso motor de física que nos acompaña durante toda la carrera, en los saltos, choques, embestidas, trompos, vuelcos,... conseguiremos una sensación de realismo como en la vida.

DESARROLLADOR	BLIZZARD
DISTRIBUIDOR	BLIZZARD
GÉNERO	AVENTURA RPG 3D
LANZAMIENTO	DICIEMBRE

AUTOR: JUAN M. NUÑEZ





De vuelta al cole

DIABLO:HELLFIRE

Como en el caso de otros juegos Diablo (a la espera de que aparezca en el mercado la 2ª parte del juego, Diablo II, no antes de finales del 98) tendrá también una extensión, la única autorizada, llamada Hellfire, que añade ocho niveles nuevos a los dieciseis del juego originario.

La mayoría de los redactores somos adictos a los juegos de acción, y Diablo siempre nos ha entusiasmado, ya que desborda acción por todas partes. Continuamente tienes que estar dando hachazos a todos los monstruos (esqueletos, zombis, demonios, hombres cabra y demás) que aparecen por todas partes. Si a esto añadimos unos toques de juego de rol como el usar magia o el ir ganando habilidades y definiendo el caracter de tu personaje a lo largo del juego, se genera un coctel de lo más explosivo.

Asi que podeis suponer la excitación que nos entró cuando conseguimos hacernos con la versión Beta de estos nuevos 8 niveles.

Incluso sin los efectos sonoros correctos, con unos cuantos "bugs" gráficos y algunos otros aspectos defectuosos todavía, hay que decir que hemos estado absorvidos durante muchas horas por esta nueva extensión del submundo de las mazmorras. En ellla, se añade un nuevo caracter para elegir como protagonista a los ya conocidos guerreros, rougue y hechicero: El Monje, además de 20 nuevos tipos de enemigos, 30 nuevos objetos mágicos y 5 nuevos hechizos.

Sólo hay un aspecto negativo que se le puede achacar a esta extensión y es que todas estas características nuevas no están disponibles para la opción de varios jugadores (a menos que Blizzard cambie sus planes).

¿DE DÓNDE VENIMOS Y A DÓNDE VAMOS ?

La historia se retoma desde el punto donde terminaba el Diablo original: después de haber matado a Diablo, te das cuenta de que el antiguo mano derecha de Diablo, "Na-Krul", está todavía vivo y merodeando por los alrededores, ya que ha sido liberado del "vacío" al que había sido desterrado después de su traición a Diablo.

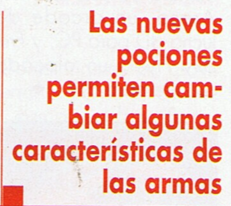
La extensión introduce dos nuevas entradas a las mazmorras desde el exterior y, aparte de los 20 nuevos monstruos, el diseño de los nuevos niveles es totalmente diferente de cualquier otra cosa que hayas visto antes.

Los 4 primeros niveles son una especie de zona enfemiza, espumosa y amarillenta llamada "El Nido", cuyo aspecto es extremadamente repugnante y se hace muy difícil moverte por él.

Los cuatro últimos niveles de la mazmorra forman "La Cripta del Demonio", que tiene un aspecto maligno de castillo fantasma, con ríos de lava recorriendo su arquitectura misteriosa.

En el recorrido por la Beta del juego, hemos encontrado muchos monstruos nuevos, entre los que destacan "Lich", "Psychorb" y "Shredded".

El Lich, una criatura bastante conocida por los aficionados a los juegos de rol, es un poderoso enemigo que te producirá mucho daño desde lejos. El Psychorb es una bestia malhumorada que te arrojará sortilegios desde lejos y que siempre intentará alejarse de ti para evitar el combate cuerpo a cuerpo. También hay una criatura que tiene por nombre "Unraveler", que es extremadamente difícil de atacar y soporta una gran cantidad de golpes.



Las nuevas pociones permiten cambiar algunas características de las armas

Además estas criaturas son muy difíciles de distingir del trasfondo del juego, pudiendo incluso parecer invisibles en algunos momentos, haciendo más complicado todavía acabar con ellos.

En este paquete también aparecen nuevas armas y blindajes, como, por ejemplo, un tipo de arco que dispara flechas que por separado producen un daño mínimo, pero que al disparar 3 flechas consecutivas ya es otra cosa y se convierte en un arma muy poderosa.



El monje es el nuevo personaje de Hellfire.

Hablando de modificaciones de potencia, en la extensión encontramos nuevas pociones que permiten cambiar algunas características de las armas, como puede ser el incremento de su durabilidad (con el uso de aceite), o el incremento de su potencia.

El carácter añadido para el protagonista, El Monje, es el personaje más proporcionado con diferencia, ya que cuenta con una gran fuerza y destreza, y con una más que decente habilidad para el uso de la magia; además es propenso a acaparar unos blindajes muy duros, convirtiéndole en un maestro en el combate a corta distancia siendo extremadamente difícil de matar.

Hay también un montón de elementos nuevos en el juego; entre ellos bastantes conjuros, algunos muy interesantes.

El conjuro Inmolación es un círculo de fuego de una potencia descomunal, cuyas llamas ponen a 360 ºC el aire a tu alrededor y que lanza bolas de fuego en todas direcciones. También hemos encontrado un conjuro muy perverso que te teletransporta a la entrada del nivel donde estuvieras en ese momento. Otro conjuro que se ha añadido permite iluminar los elementos de un área determinada posibilitandote así verlos más facilmente en la oscuridad de las mazmorras (siendo especialmente eficaz para buscar algún anillo que hayas perdido).

CONCLUSIÓN

Hellfire, añade una nueva estética al juego sin cambiar su arquitectura, introduciendo nuevos conjuros, armas, etc. Aunque no nos engañemos, es una continuación del juego muy buena, pero sin cambios espectaculares, por lo que se lo recomendamos a los que se entusiasmaron con Diablo, o a los que les gusten los juegos de acción, que aun teniendo muchos componentes de los juegos de rol, es lo que es: un juego de acción a raudales.

El único defecto que tiene esta extensión es la falta de opciones para varios jugadores, por lo que tendremos que esperar a que aparezca Diablo II para los nuevos soportes de multijugador.

Tenemos que advertir, por último, a algún que otro despistado, que primero hay que comprarse Diablo y luego la extensión.

En definitiva, si te gustó Diablo, te encantará quemarte en el fuego del infierno: HELLFIRE. ✦







Y el cambio llegó

KING QUEST VIII

DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COCKTEL EDUCATIVE
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: LETICIA KRAHE

Por fin vuelve la continuación de la colección King Quest y, sorprendentemente, no se parece en absoluto al resto de la serie. El cambio ha sido completamente radical, desde el concepto hasta la técnica de desarrollo.

Sierra nos ofrece otra vez la posibilidad de disfrutar de nuevo, pero nos vemos en la obligación de avisar a los amantes de King Quest que The Mask of Eternity, que es como han bautizado a la última secuela, cambia por completo los patrones en los que se basaban sus predecesores.

Roberta Williams, la madre de toda la colección decidió que King Quest tenía que tener un giro de 180 grados. Ella siempre nos ha deleitado con esos cuentos de hadas con los que todos soñábamos de pequeños, pero esto no va a seguir siendo así, la verdad es que en la redacción no sabemos cómo nos gusta más, si la forma tradicional (en plan película de Walt Disney) o la nueva (más parecida a Tomb Raider).

LOS CAMBIOS

¿Por qué estos cambios? Según comenta la famosa diseñadora Roberta, King Quest estaba ya demasiado vista y había llegado a un punto en el que era demasiado jugada y predecible, estereotipo de un género, y podría desaparecer o morir. Antes de que ocurriera esto, se ha preferido cambiar por completo todo el concepto y la estructura para que los fieles de Sierra no se cansaran siempre de lo mismo después de siete entregas.

King Quest VIII es definitivamente distinta al resto, empezando por la animación, los personajes, los patrones de la historia y terminando por la expresión de los sentimientos de los protagonistas.

El cambio más radical es el interfaz del juego que nos introduce en un mundo 3D en el que podremos movernos con total libertad y manejar a nuestro personaje en primera o tercera persona. En comparación con el último King Quest, el cuál era todo en dibujo animado, el cambio es realmente sorprendente.

EL COMIENZO

Veinte años antes de la fecha en la que se desarrolla la historia del juego, una máscara mágica igual al Santo Grial explotó en siete piezas. Aquí nos encontraremos con Conner, el hijo de un humilde pescador, que nació justo en el momento de la explosión y fue marcado, figurativamente y literalmente, por el encantamiento de una de las piezas.

En el presente Conner tiene 20 años y un caótico hechizo recorre la tierra convirtiendo a todos los mortales en piedra excepto al próspero Conner. La única forma de que el popular pueblo de Daventry vuelva a la normalidad es localizar los siete fragmentos de la máscara.

DIFERENCIAS

Roberta Williams ha comentado en varias ocasiones que hay diferencias a nivel técnico, visual y de concepto.

En cuanto al nivel técnico, el juego pasa del consabido grafismo en 2D a 3D, tanto en los escenarios, esta vez poligonales, como en los personajes. Roberta compara el motor 3D de la última entrega de la serie con Doom, Duke Nukem y Mario 64 (algo realmente increíble). Literalmente dice: *"Nosotros necesitábamos cambiar el concepto de los juegos de aventura. Necesitábamos algo revolucionario".*

En The Mask Of Eternity los jugadores podrán viajar a todos los lugares en un mundo 3D que, según promete Roberta, no tiene límites. Podremos interactuar y combatir con amigos y enemigos poligonales en perspectiva de tercera persona (o con la opción de primera persona). El cambio visual se basa, fundamentalmente, en los personajes y fondos; ahora todo es tridimensional y en consecuencia radicalmente diferente a lo visto anteriormente, o al menos, la sensación que contagian las primeras capturas del juego. Se pasa de un estilo "manido" en cierta manera a una apuesta por la tecnología y el aspecto visual basado en técnicas tanto de desarrollo como de concepto de última generación. Algo que, realmente, no es demasiado usual en el campo de las aventuras, y más tratándose del gigante mundial en desarrollos de este género, Sierra. Algo parecido al hecho de que Mercedes abriera de repente una línea de construcción de lavadoras de última tecnología. La apuesta es asombrosa.

Por último, el cambio de concepto afecta en lo que concierne a la profundización en los sentimientos de los personajes intentando mostrar su verdadera personalidad y ahondando en este aspecto con escenas más emotivas y diálogos más largos. Será cuestión de verlo, pero promete.


Un giro de 360º en el look de KQ.

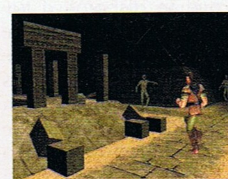
COMENTARIO

Lo cierto es que en la redacción no sabemos cómo va a resultar todo esto: nos declaramos fanáticos de la serie King Quest, y como tales, nos asusta el cambio. Muchos preferimos las aventuras tradicionales o por lo menos estamos acostumbrados a que nos las vendan así.

Definitivamente esto va a ser chocante, sin embargo a muchos otros les gustan más los juegos realizados en 3D, ya que es lo que se lleva ahora.

Como conclusión lo que podemos hacer es desearle muchísima suerte a Roberta, ya que pensamos que se la merece por todo lo que se ha molestado en que la maravillosa serie King Quest no muera y desaparezca. ✦







Los enemigos son realmente amenazadores.

DESARROLLADOR	NORIA WORKS
DISTRIBUIDOR	NORIA WORKS
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

AUTOR: JORGE ROSADO

El trueno retumba en la lejanía

THUNDER

Todos estaréis familiarizados con la tecnología Voxel Space aplicada por Novalogic en su serie Comanche. Pues bien, este juego que aquí comentamos también hace uso de esos fundamentos tecnológicos, pero digamos que su VPT (Volumetric Pixel Terrain) deja en pañales al tan cacareado Voxel Space 2 de Novalogic. Por ello, estamos ante un producto que incorpora mas tecnología por metro cuadrado que cualquier otro visto hasta el momento. Vosotros mismos ...

En un futuro alternativo, los deportes relacionados con el mundo del motor encabezan las listas de las competiciones más populares del planeta. Estos espectáculos cuentan con un nutrido grupo de fervientes seguidores, que acuden en masa a los velódromos donde se celebran las carreras. Tal afán por la velocidad se debe, en gran medida, al riesgo que conlleva el pilotaje de los vehículos participantes. El contemplar en vivo cómo se juegan el tipo los pilotos de tales engendros, es lo que enloquece a los espectadores de todo el mundo, adictos a las emociones fuertes y la adrenalina.

Otro factor determinante en el éxito de estas competiciones ha sido la evolución tecnológica de la automoción durante las últimas décadas. Las veloces máquinas de antaño se han transformado en auténticos proyectiles, que se disparan a través de los super-extensos circuitos a velocidades endiabladas. Los pilotos participantes son tratados como auténticas leyendas. Pero todos ellos saben que si se busca el espectáculo de la máxima velocidad, en los circuitos más peligrosos, sólo se podrá encontrar en los Campeonatos Mundiales de High Speed Combat.

THUNDER ARROWS

Los Off-Shore clase Thunder, denominados Thunder Arrows, son el último escalón en la evolución de las lanchas de alta velocidad del siglo XX. Han sido especialmente diseñados para navegar sobre cualquier fluido imaginable. Incluso son capaces de realizar cortos desplazamientos sobre superficies rocosas. Gracias a sus potentes motores desarrollan velocidades superiores a la del sonido. Respecto a su sofisticado diseño, los Thunder Arrows son capaces de maniobrar con increíble comodidad y pasmosa rapidez, incluso cuando desarrollan velocidades punta, sin verse obligados a reducir bruscamente su velocidad.

Los deportes motorizados encabezan las listas de las competiciones más populares

CIRCUITOS








Como piloto de uno de estos Thunder Arrows competiremos, en las filas de uno de los tres equipos más importantes, en los Campeonatos Mundiales de High Speed Combat. Luchando contra los más expertos, corriendo en las pistas más peligrosas y haciendo uso de nuestra habilidad para no salirnos de la pista y nuestra puntería para 'eliminar' las posibles molestias que nos planteen los contrarios.

HABLEMOS DE TECNOLOGÍA

Como habréis podido imaginar tras este breve resumen argumental, Thunder es un arcade de carreras futuristas en el que los vehículos, en lugar de ser automóviles, son lanchas fueraborda de última tecnología, y el medio en el que discurren estas carreras va desde el helado nitrógeno líquido hasta la infernal lava de los furiosos volcanes. Bien, la pregunta es ¿cómo han conseguido recrear parajes naturales tan complejos en este videojuego?, pues desarrollando innovadoras tecnologías nunca experimentadas hasta el momento (¡todo un riesgo!).

- VPT (*Volumetric Pixel Terrain*): nombre que recibe el motor *voxel* del juego que se encarga de representar mapas topográficos con un detalle y una suavidad nunca vista hasta el momento. La principal novedad que implementa el VPT respecto al *voxel space* es la posibilidad de animar









Un Thunder Arrows en plena persecución.

Los efectos de estelas estan muy conseguidos.



ARMAMENTO

El Thunder Arrow dispone de una gran variedad de armamento. Podremos elegir entre un total de 10 tipos de armas ofensivas y defensivas:

LASER: Se trata de dos haces de luz amarilla que se generan en sendos inductores. Se puede considerar el "arma base" de las Thunder Arrows. Es el arma más rápida, aunque no supone demasiado daño para el que la recibe, si bien, hace que reduzca su velocidad a la mitad.

MISIL: Las Thunder Arrows poseen una lanzadera de misiles. Estos proyectiles son los más destructivos del armamento convencional. Su impacto en una lancha enemiga supone una gran pérdida de energía. Si impacta indirectamente, la onda expansiva provoca pérdida de energía y vuelco aunque de menores proporciones.

TORPEDO: Se trata de un arma submarina. Es semejante en características al misil, excepto que seguirá a la lancha más cercana mediante un sonar. Es algo más lenta que el misil y no hace tanto daño ni tiene onda expansiva.

MINA : Si bien las anteriores eran armas eminentemente ofensivas, aquí nos encontramos con una que no lo es. Cuando se selecciona, nuestra nave saca de su parte posterior un "soltador de minas". Las minas se pueden depositar en CUALQUIER parte del circuito, por supuesto sobre el suelo. Se quedarán ALLI paradas hasta que "alguien se las coma".

ESCUDO : Se trata de un campo de fuerza que envuelve a toda la lancha como si una luz girara alrededor del vehículo. Evita los daños masivos a la lancha, de manera que recibe cuatro veces menos daño que lo habitual. Además nos evita los vuelcos que se producen al recibir las armas. La duración del escudo es alrededor de 10 segundos.

TURBO: Cuando a las Thunder Arrows le salgan una especie de alerones sabremos que hemos seleccionado el acelerador de turbinas. Al utilizarlo, nuestra nave sufrirá una duplicación de la aceleración normal y la velocidad punta podrá llegar a ser el triple, flipante, verdad ...

ARMAMENTO ESPECIAL

En este grupo se engloban todas aquellas armas excepcionales dada su potencia y efectividad.

TSUNAMI: Se trata de un arma eminentemente acuática. Si nos fijamos en la etimología de la palabra de origen japonés nos podremos hacer una idea de qué tipo de arma se trata. Es una enorme ola circular centrada en el lanzador que dará cuenta de todas las lanchas que se encuentre por el camino.

MOISES-HADES: En principio se podría decir que es similar a un misil convencional, pero sólo en principio, ya que se trata de una de las armas más devastadoras que hay. De entrada el misil es más rápido que el convencional. Pero la verdadera diferencia se nota cuando explota. Al ocurrir esto se sueltan las cabezas congeladoras que lleva dentro y provoca que todo lo que esté alrededor, en un radio considerable quede convertido en hielo.

TORNADO: Si bien las anteriores armas especiales estaban pensadas sobretodo para hacer perder tiempo a las lanchas enemigas, ésta y el thunder están destinadas a hacer perder energía a los contrarios de forma masiva. Cuando la lancemos podremos observar cómo, delante nuestro, se forma un enorme torbellino, a la vez que el cielo se pone tormentoso. Cuando acabe su formación empezará a avanzar en el sentido del recorrido, cómo si fuera otra lancha.

THUNDER: Se puede considerar como el arma definitiva, la más devastadora e infalible de todas. Nada más lanzarlo fijará su objetivo en la lancha más cercana y hará que el cielo se vuelva tormentoso. Después de unos 8 segundos caerá un rayo sobre la lancha que se haya fijado, y la misma dividirá entre 10 su energía.













superficies. En Thunder el "agua" por el que se desplazan los thunder arrows presenta un asombroso oleaje que confiere un nivel de realismo al fluido realmente asombroso. Otro problema que presenta un espacio *voxel* a la hora de acercar la cámara a la superficie es el de la maldita pixelación (razón por la cual la mayoría de juegos que hacen uso de esta tecnología son simuladores de vuelo en los que la cámara se encuentra la mayor parte del tiempo a cientos de metros del suelo). Os acordáis de los pixeles del tamaño del estado de Texas que contemplábamos con disgusto en *Comanche 3* al acercar el helicóptero al suelo, pues en Thunder se ha corregido esta pixelación mediante el suavizado de superficies con interpolación de colores, consiguiendo una mayor resolución en la cercanía. Por lo demás, también podréis disfrutar de superficies reflectantes, cielo abatido, representación de enormes extensiones en solo 8Mb de RAM, y más de 20 fps en un Pentium 100Mhz.

- CUBIC 3 (*3D Matrix*): los Thunder arrows no son poligonales; son matrices cúbicas calculadas a partir de modelos 3D construidos con más de 10.000 polígonos (con esta técnica cuantos más polígonos posea el modelo mejor es el resultado conseguido), fuentes de luz dinámica, morphing en tiempo real (los cambios de armamento modifican la estructura metálica del Thunder Arrow en tiempo real).
- AQUAMAKER: el motor encargado de dar vida a los diversos fluidos por los que corren las lanchas. Aplicando Dinámica de Fluidos se consiguen diversas potencias de oleaje, viscosidad variable y corrientes submarinas que afectan a la conducción de la lancha.
- PHISYCS: el motor de física aplicado a la conducción de las lanchas incorpora estas características: gravedad, rozamiento, inercia y aceleración realistas. Dinámica de Partículas para las explosiones, efectos meteorológicos (tormentas, huracanes,...), efecto flare, explosiones y humo, vuelcos, saltos y derrapes.
- MUSICA / FX: banda Sonora de 12 temas Technos (al más puro estilo Wipe Out), en pista de Audio CD, (calidad digital). Sonido 3D, efecto panning en FX's.

La estética de este juego supera todo lo visto.

POR DELANTE DE SUS COMPETIDORES

Hagamos un resumen de todo lo visto en Thunder: 15 extensos circuitos, 3 modos de juego, 6 lanchas a elegir, un complejo arsenal con láseres, minas, torpedos y armas especiales, modos de alta resolución y alto detalle, soporte mutijugador, y un look techno perfectamente logrado. No creo que haya que añadir nada más, Thunder será todo un trueno en tu ordenador. ✦

LANCHAS

Caribean Sharks: Se distinguen por el color azul. Su origen es caribeño. El diseño de sus embarcaciones es muy estilizado y recuerda a los calamares en lo que a su forma se refiere.

EDO Tsunami: Son de un color verde-amarillento. Su origen es oriental y las embarcaciones tienen diseños afilados en la proa y redondeados por popa, como si de una gota de agua se tratara.

Rusian Walrus: Se distinguen por el color rojo de sus uniformes. Su origen es ruso. Son las embarcaciones más grandes y robustas de todas las que participan en el campeonato.

DESARROLLADOR	SOUTHPEAK
DISTRIBUIDOR	GREMLIM
GÉNERO	AVENTURA 3D
LANZAMIENTO	DICIEMBRE

AUTOR: DAVID PARAJE

El ataque de los hombrecillos verdes

MEN IN BLACK



La película más taquillera de la temporada, Men In Black, protagonizada por Will Smith, Tommy Lee Jones y Linda Fiorentino pronto estará en nuestro PC. El cuento de unos agentes secretos a la busca y captura de hombrecillos verdes provinientes del espacio. Vestidos completamente de negro y con unas Ray-ban, es el equipo necesario para ser un MIB.

Men In Black ha sido, sin duda, la película más taquillera del verano, incluyendo también su banda sonora, convirtiéndose así en un nuevo filón que explotar. Durante todos estos años, muchas películas taquilleras han sido creadas, más tarde, en PC y de esta forma sacar todo el partido posible a la película. Títulos tan famoso como Parque Jurásico o el reciente WaterWorld son el ejemplo más claro de la explotación a las películas. Ningún, o casi ningún juego sacado de una película, ha conseguido ser número uno en ventas. Tan solo un juego como DUNE 2 enseñó al mundo cómo se hacen las cosas bien, cómo presentar un juego intentando no sangrar la película.

En la misma situación se encuentra Men In Black, cuya primera impresión puede ser buena o, por lo menos, pasable. El juego entero está presentado desde una vista exterior, a lo *Alone In The Dark* o *Resident Evil*, ofreciéndonos buenos y exuberantes escenarios y personaje muy bien rendeados y asemejados a sus parientes de la película. Cualquier movimiento o cambio de posición se refleja mediante un cambio de vista de la cámara. El manejo del teclado nos permitirá acercarnos a los enemigos para un combate cuerpo a cuerpo o bien, para un combate a larga distancia con armas de fuego.

La idea es tan sencilla como coger el universo de Men In Black, usar los mismos personajes, armas y alienígenas en el juego y ¡voila!. El hecho es que el desarrollo del juego ha sido muy cuidado por todos, desde el productor hasta Los mismísimos protagonistas. Se han visto muy involucrados en el desarrollo del videojuego para así, evitar malas críticas y crear algo realmente bueno.

Will Smith, Tommy Lee Jones, y Linda Fiorentino tambien han estado presentes en la creación de MIB, el juego, para así, dar mayor veracidad a cada uno de Los personajes a los que dan vida. De esta forma, cada personaje del juego es idéntico, o casi idéntico, a los que pudimos ver en la gran pantalla.



Will Smith saludando a un Alien.

LA HISTORIA DEL JUEGO

Inicialmente asumes el papel del Agente J. (Will Smith en la película). Como empiezas siendo un simple policía de New York. Mientras investigas un caso de robo en un edificio, después de intentar abrir algunas de las puertas que te encuentras en el camino oyes un ruido, el ruido viene de tu izquierda, entras en la cocina y allí ves una figura oscura con un condenado armatoste.

Después de verte, intenta escapar a través de una ventana. No tardas en darte cuenta de que el dichoso armatoste que posee nuestro enemigo es una extraña bomba. La búsqueda continúa y, después de pelear en algunas habitaciones consigue excavar a través de la escalera de incendios. Tras una loca persecución, saltando de edificio en edificio, y sin parar de disparar, por fin te das cuenta de lo que persigues. Es un Alien. Al final te impones a él. Desde las sombras aparece un hombre vestido completamente de negro, se presenta ante tí como un amigo.

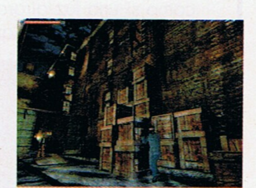
Bienvenido al mundo de los Men In Black. Una vez hayas completado la misión inicial, comienza la aventura. La loca historia de una organización secreta, cuya misión fundamental será acabar con todo movimiento alienígena, ya sea en el Polo o en el Amazonas. Durante el juego tendrás la oportunidad de seleccionar qué agente deseas para la relización de la misión.

CARACTERÍSTICAS

Se ha hecho muchísimo énfasis en la creación de cada uno de los escenarios del juego. Se ha desarrollado alguno de los escenarios más impresionates que podíamos haber visto hasta el momento. Uno de estos increíbles escenarios es el edificio del cuartel general, donde comienza la acción.

Cualquiera de los agentes especiales que vimos en la película podrán ser seleccionados durante el juego, Agente J (Will Smith), Agente K (Tommy Lee Jones) o la Agente L (Linda Fiorentino) y aunque las voces de los personajes no son las originales, físicamente se parecen muchísimo.

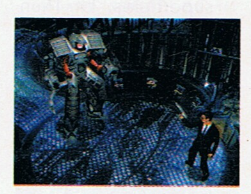
Tendremos, aproximadamente, 200 lugares distintos que explorar y controlar en MIB, con ocho armas, a cual más loca y complicada, para acabar con la amenaza verde y muchos e interesantes puzles que resolver. Básicamente, MIB es un juego en tercera persona, en el cual tendremos que resolver una serie de puzles (a cual más difícil), luchar contra alienígenas y enemigos humanos. Cuatro misiones que nos llevarán desde el Ártico hasta unas cavernas alienígenas, y desde la Amazonia hasta una isla de América del Sur. Cada misión tiene varios y muy diferentes puzzles que tendrán que ser resueltos. Cada personaje tendrá una serie de armas, incluida el pequeño grillo ruidoso, el pulsar blaster o el deatomizer.



Con unos buenos gráficos y unos efectos de sonidos que crearan el mejor ambiente para el juego podemos pensar que Southpeak tiene en sus manos la posibilidad de crear un buen juego que se asemeje a la película.



Júzgalo tu mismo y acaba con la basura del universo, la amenaza alienígena. Men In Black estará disponible a finales de año (Noviembre-Diciembre, con la salida a la calle de MIB, la película) aunque, podremos ver una versión DEMO dentro de muy poco. ✦



8 MANDAMIENTOS

- Estarás de acuerdo con la identidad que te demos.
- No tendrás marcas de identificación de ningún tipo.
- Deberás estar localizado las 24 horas del día.
- Eres un simple rumor, reconocido solamente como *deja vu*
- No existes y nunca has nacido.
- Anonimato es tu nombre, el silencio es tu lengua nativa.
- Nosotros estamos por encima del sistema, fuera de él y más allá de él.
- Nosotros somos Men In Black.

Continúa la magia de Myst

RIVEN

DESARROLLADOR	RED ORB
DISTRIBUIDOR	EA
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE


AUTOR: LETICIA KRAHE

Para todos aquellos fanáticos a los que el Myst les supiera a poco, que preparen los tambores, los platillos y el confetti: Riven, su secuela, va a salir a la calle y, por fin, llega una de las aventuras más esperadas, de la mano de Broderbund y Electronic Arts.

Así es como han bautizado los señores de Broderbund, míticos en el campo del entretenimiento a su última criatura, Riven; tan corto pero tan prometedor nombre hace referencia a una de las aventuras gráficas más esperadas de los últimos tiempos.

Según dicen, su desarrollo ha sido verdaderamente costoso. La inversión que se ha hecho en Riven supera los cuatro millones de dólares, pero no sólo ha sido caro en dinero, sino en tiempo. Los casi tres años de realización son una variable importante a la hora de pensar en el aval de este producto, que eleva a más de ochenta el número de personas que han participadoen el proyecto, desde programadores a artistas gráficos, diseñadores, directores de imagen, etc...

PROLEGÓMENOS

Myst fue una de las primeras aventuras en aparecer en el mercado que utilizaba como único soporte para su funcionamiento el CD Rom, debido al tipo de aventura (en aquel momento innovador sin duda alguna) y a la gran cantidad de información, tanto gráfica como sonora, que utilizaba.

Para aquellos lectores que no jugasen a Myst o no hayan tenido ocasión de verlo, diremos que su concepto técnico era sencillo. El juego se basaba en ir avanzando por una serie de pantallas con una calidad excepcional controlando un cursor con el que apuntábamos al lugar al que quisiéramos dirigirnos.

No era una aventura 3D en tiempo real, sino una serie de pantallas estáticas que se sucedían dependiendo de la dirección a la que nos dirigiéramos. El aspecto a reseñar del juego, sin duda, era la gran calidad gráfica (y cantidad) y la increíble proeza sonora aprovechando al cien por cien el soporte del CD Rom.

Juegos como *Myst* o *7th Guest* marcaron una pauta en lo que a la creación de un estilo se refiere, aunque no se ha ahondado mucho en este tipo de aventuras que algunos tachan de poco interactivas, debido a la carencia de personajes animados durante el desarrollo de la partida o una dinámica de juego muy pausada.

CON LAS MANOS EN LA MASA

Después de lo que hemos podido ver de la beta de Riven lo que sí podemos asegurar es que el manido dicho de *"segundas partes nunca fueron buenas"* no se podrá aplicar en este caso.

Riven es una auténtica proeza visual que consigue el justificado deleite del jugador. Todos y cada uno de los gráficos están mimados hasta el más mínimo detalle, tanto las pantallas estáticas como cualquier otro elemento que aparezca desde que el juego se pone en funcionamiento.

La calidad gráfica de Riven es realmente impresionante y cuenta con un gusto muy exquisito. La dinámica de juego es la misma que en su predecesor, un sistema de juego y un interfaz parecido y una tónica similar, pero eso si, existen algunas diferencias y todas ellas están basadas en el contenido y en la calidad. Sólo basta decir que la versión original de Riven ocupa 5 cd's de información.

Esto hace entender por qué en las características de juego se habla de que Riven cuenta con más de 4.000 pantallas, más de 3.000 animaciones o dos horas de narraciones y voces. Éstos son sólo algunos de los puntos que hacen esperar de esta aventura algo verdaderamente denso y completo.

Desde luego han empezado con buen pie, y es que la versión beta que hemos tenido el placer de evaluar es realmente bonita e interesante.


La belleza de los escenarios es brutal.

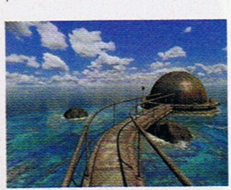
EL CONCEPTO

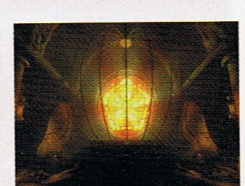
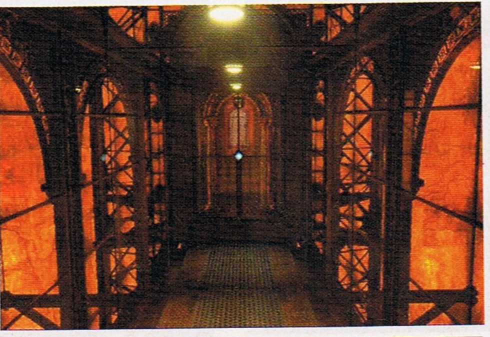
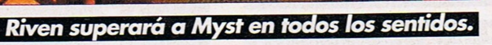
Para aquellas personas que no comulguen con el género que representa la última producción de Broderbund, Riven no será más que otra aventura lenta y aburrida muy difícil de completar, pero para aquellos que probaron la primera parte, algún juego similar o simplemente les gustan los retos, les entusiasmará.

Riven no parece fácil de resolver. Un argumento aparentemente sólido (tendremos que jugar y resolver el juego acabado), una concienzuda realización y un gusto delicioso son un buen caldo de cultivo para una aventura así.

La historia no posee un argumento muy a destacar, al menos en la información que acompaña a la versión beta, lo que hace que sólo se intuya la envergadura final del juego, al menos por ahora, ya que pensamos que valdrá la pena esperar a ver la versión final para dejarnos introducir en el mundo de Riven sin temor a recordar, cuando más entretenidos estemos con el juego, que se trata de una beta.

Por lo demás, decir que confiamos en el resultado final del producto y que seguramente, avalado por sus creadores y la calidad de su hermano mayor, será un éxito asegurado. Ahora la pregunta que nos deberíamos hacer es ¿superará los seis millones de copias que se vendieron de *Myst* en todo el mundo?, la respuesta la tenéis vosotros. ✦




Riven superará a Myst en todos los sentidos.


DESARROLLADOR	WESTWOOD
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA
LANZAMIENTO	FINALES DE NOVIEMBRE

AUTOR: DAVID PARAJE

Se buscan replicantes

BLADE RUNNER

Año 1982, estreno de una de las películas de culto dentro del género de ciencia ficción, "Blade Runner". Año 1997, la compañía Westwood presenta un juego, bajo el mismo título, basado en la película. Entre una fecha y otra hay quince años de diferencia, pero la esencia de la novela de Philip K. Dick, que tan magistralmente adaptó Ridley Scott, aún nos sigue cautivando, en esta ocasión transformada en un juego para PC's.



A principios del siglo XXI, *The Tyrel Corporation* desarrolló un nuevo tipo de robot llamado Nexus -un ser virtualmente idéntico al hombre- y conocido como Replicante. Estos Replicantes Nexus 6 eran superiores en fuerza y agilidad, y, al menos, iguales en inteligencia a los ingenieros de genética que los crearon.

En el Espacio Exterior, los Replicantes fueron usados como trabajadores esclavos en la arriesgada exploración y colonización de otros planetas. Después de la sangrienta rebelión de un equipo de combate Nexus 6 en una colonia sideral, los Replicantes fueron declarados proscritos en la Tierra -bajo pena de muerte. Brigadas de policías especiales -con el nombre de unidades Blade Runner- tenían órdenes de tirar a matar al ver a cualquier Replicante invasor.



A esto no se le llamó ejecución. Se le llamó retiro.

Tú eres el Blade Runner Ray McCoy, embarcado en una aventura singular. Lo único que desconocerás cada vez que te embarques en una arriesgada aventura será quién o quiénes son humanos y quiénes replicantes. Que personaje es bueno o cuál es el malévolo. En este juego, como en la vida, resulta muy difícil juzgar a la primera vista a las personas. Esto es lo que crea esa maravillosa sensación de suspense.

BLADE RUNNER

El equipo de Westwood Studios ha trabajado muy duro durante dos años en la creación de esta maravilla que, a buen seguro, será una de las grandes promesas en lo que a juegos se refiere y sorprenderá, como mínimo, vuestras retinas.

Para aquellos despistados que no se acuerden del argumento de Blade Runner o para aquellos que son tan jóvenes que no han tenido, todavía, la oportunidad de verla, recordaros que este film fue una de las más míticas películas de Ridley Scott cuyo argumento fundamental versaba sobre un Blade Runner (personaje protagonizado por un genio llamado Harrison Ford) que debía acabar con una especie de androides casi humanos llamados replicantes. Los replicantes, que aparente y físicamente eran iguales a los humanos (como los Terminator), vivían angustiados pues conocían el día exacto en que iban a perecer.



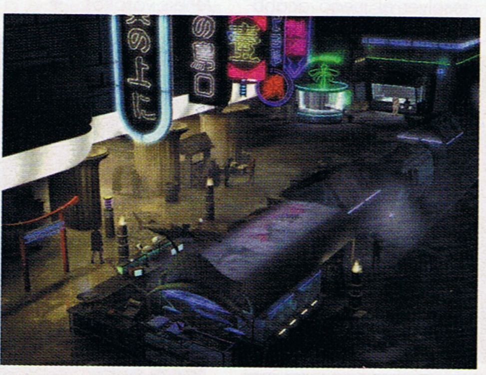
Un clásico de la ciencia ficción.

EL JUEGO

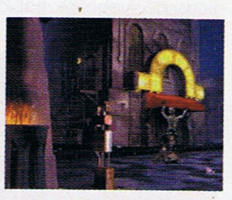
En el juego se ha recreado la historia de la película de tal manera que se ha desarrollado para que todo ocurrá igual, es decir, todos los acontecimientos que se producen en la película también van a ocurrir aquí. El protagonista del juego tendrá la posibilidad de seguir o no estos acontecimientos.



Se trata de una aventura en tiempo real que te situará en el año 2.019, en la ciudad de Los Angeles. Encarnarás a un Blade Runner



El barrio chino en su apogeo.

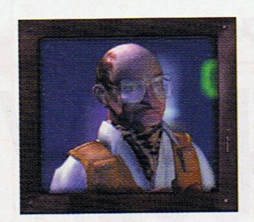




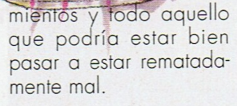


Se han respetado los diseños originales.







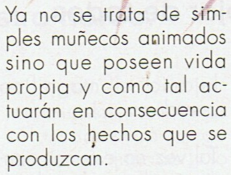


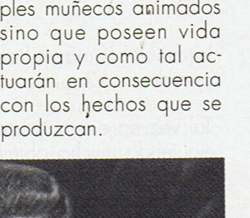
actual que podrá optar entre desvelar el secreto de los replicantes o bien ayudarlos y conseguir la muestra de ADN que les liberará de su fecha de caducidad.

Parte de los actores participantes en la película han colaborado en la creación de los personajes a partir de un avanzado sistema de captura de imagen y movimiento propiedad de Westwood Studios. Con dicha información se han realizado personajes de un gran realismo, formados por una cantidad de polígonos que oscila entre los 15.000 y los 40.000.

Con más de 140 escenarios, algunos de los cuales son replicas perfectas de localizaciones de la película, te transportarán a la increíble, opresiva y húmeda atmósfera del film original. Los efectos de iluminación, sonido, transparencias, reflejos, y un sinfín de sorprendentes características, dan al juego la sensación de encontrarte dentro de la película.

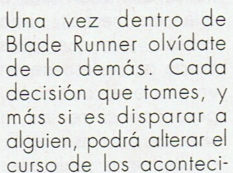
Gracias al interfaz, muy sencillo de manejar, basado en HotSpot, o sea, nos va indicando las zonas especiales de la pantalla y a un pequeño notepad, para poder registrar las pistas y pequeños detalles que se nos pueden olvidar, hacen de Blade Runner un éxito seguro. Todos los escenarios están realizados en perfecto 3D, con la posibilidad de ampliar imágenes en un entorno 3D, y así no perder detalle de ningún sitio. El Blade Runner de Westwoods ostentará toda la esplendorosa visión, imaginación, suspense, emoción y popularidad de una verdadera película.







Muchos de los juegos anteriores, considerados de intriga y suspense, consistían tan solo en actores virtuales con una inteligencia artificial predeterminada en busca de una única meta; pero no ocurre así en Blade Runner donde esto es muy diferente. Cada personaje no jugador, cada acción, cada movimiento es siempre diferente. Ya no se trata de simples muñecos animados sino que poseen vida propia y como tal actuarán en consecuencia con los hechos que se produzcan.



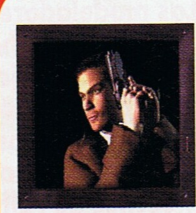
Una vez dentro de Blade Runner olvídate de lo demás. Cada decisión que tomes, y más si es disparar a alguien, podrá alterar el curso de los acontecimientos y todo aquello que podría estar bien pasar a estar rematadamente mal.

- Licencia oficial del clásico de culto creado en conjunción con la asociación del Blade Runner.
- Línea argumental en paralelo a la película. Los jugadores pueden seguir las huellas de Decker.
- Uso de la música original de Vangelis.
- Utilización de tecnologías sin precedentes en sus gráficos y juegos.
- FMVs Integrado y la utilización de la más alta tecnología de captura de movimientos y animación para la creación de los realistas movimientos humanos de los personajes.
- Es, sin duda, el engine revolucionario que crea un nuevo juego cada vez que comienzas una sesión.

Westwood asegura que jamás se ha realizado nada igual a nivel visual en la historia de los videojuegos. Fue la gran sorpresa en el ECTS y anteriormente lo había sido en el E3. Cazador o detective, Blade Runner es una aventura 3D con grandes dosis de acción en el que necesitaremos demostrar nuestras mejores dotes de detectives. El secreto mejor guardado de Westwood está a punto de ver la luz. Blade Runner tiene su venta prevista para finales de noviembre y se presentará totalmente en castellano, ocupando 4 CD ROM. ✦



PERSONAJES



RAY MC COY: El protagonista de nuestro juego. Es un buen hombre y obtendrá un buen plus por todo aquello con lo que acabe. Cuidado, mata a un inocente y tu carrera habrá acabado.

CRYSTAL STEELE: Steele es un verdadero infierno en Blade Runner. Un hueso muy duro de roer. Rápida, ágil, fuerte y, sobre todo, muy inteligente. Es una asesina pero si estás atento podrás aprender muchas cosas muy interesantes.



TYRREL: El gran genio de la creación y el desarrollo de los replicantes. Capaz de crearlos más humanos que los propios humanos. Un verdadero maestro en la clonación y la transformación.

RACHAEL: Una mujer muy peligrosa por sus contactos. Espía y ladrona, trabaja para la compañía Tyrell. Cuidado si te cruzas con ella.



LUCY: Replicante o víctima. Sólo lo podrás saber mediante un test de empatía. Pero lo sea o no lo sea siempre ha sido muy problemática.

CLOVIS: Líder de los replicantes. Bien agraciado, fuerte y muy inteligente se considera a sí mismo como un guerrero poeta. Clovis es Nexus 6 y es todo lo que necesitas saber.



LT. GUZZA: Guzza es un veterano policía de la vieja escuela. Después de haberse pateado mil veces las calles, ha aprendido muy bien su trabajo. Intentará darte órdenes a cada momento pero estará a tu espalda cuando lo necesites.

RUNCITER: Jefe y operador del zoológico. Tienda de animales en los suburbios. No le pierdas de vista y vigílale de cerca.

DESARROLLADOR	MILESTONE
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	PROXIMAMENTE

AUTOR: JORGE ROSADO

El mejor de todos, sin duda

SCREAMER RALLY

Para todo aquel que disfrute con los arcades de carreras y no quiera gastarse la pasta del mes jugando a las recreativas tipo Daytona USA o Sega Rally, presentamos Screamer Rally. Veamos por qué es el mejor de todos.

Como habréis podido leer en el artículo de *Splat Pack*, (y si no lo habéis hecho no sigáis hasta hacerlo), señalábamos que las cualidades de un gran arcade de carreras deben enfatizarse en lo referente a los coches, las pistas y la conducción. Pues bien, hagamos un poco de historia siguiendo la línea de lanzamientos que iniciaron los desarrolladores italianos Graffiti (ahora los conoceréis por Milestone) en asociación con Virgin.

SCREAMER

Este grupo novel de latinos (a los que debían conocer en su casa a la hora de comer) pegó el pelotazo allá por el año 95, lanzando el primer Screamer. Todos estabamos de acuerdo (menos ellos, al parecer) en reconocer que este título era un plagio del *Ridge Racer*, de Namco, pero nadie se quejaba de que Screamer fuera el mejor arcade de carreras para PC del momento.

Se caracterizaba por su abuso del FOV de la cámara, con lo que sus edificios se deformaban que daba gusto (pero conseguía una sensación de velocidad que no veas), y muy inteligentemente convertía en sprites a los coches 3D cuando éstos se alejaban de nuestra vista, con el consabido aumento en el frame rate. El tema de la suspensión estaba conseguido, pero la pifiaron en los vuelcos; siempre, por pequeño que fuera el choque volcábamos igual.

Pero, a pesar de ello, se convirtió en el buque insignia de Virgin y vendieron lo que no está escrito, motivo por el cual, al poco tiempo, apareció Screamer 2 y todo dejó de ser lo mismo.

SCREAMER 2

Hay que decirlo: este juego nos gusta demasiado como para ser objetivos, pero no os preocupéis, intentaremos ceñirnos a la realidad. El problema es que la realidad es simple y llanamente ésta: ni los *Need for Speed* ni las conversiones de SEGA a PC de *Daytona* y *Sega Rally*, ni ningún otro le llegan a la altura del tacón a Screamer 2.

Unos circuitos que quitan el hipo: resaltaremos, sobre todo, los de Egipto con sus intrincados tramos entre mercadillos, derribando sin piedad cestas de comida, o el de Finlandia con sus trazados completamente nevados, los contravolantes obligados y ese increíble expreso de medianoche que atraviesa en la lejanía el magnífico acueducto, ...).

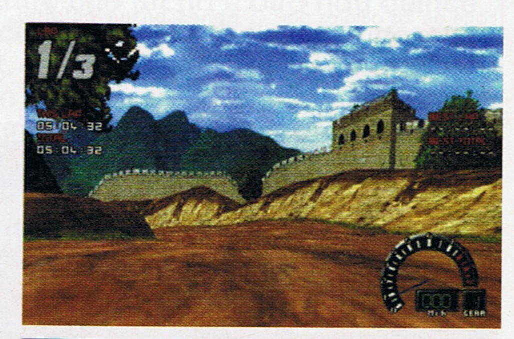
Tal vez no estemos consiguiendo mucha objetividad pero no importa, el que diga lo contrario de este juego se las verá con todos nosotros. Una conducción clavada a la del *Sega Rally* (para recreativas, por supuesto) y una mejora notable en la física de los coches, remataban la faena de estos italianos de pro. Sólo flojearon un poco en lo referente a los coches; no es que sean feos o estén mal hechos, nada de eso, sólo que vistos desde atrás desmerecen un poco el conjunto, pero con correr en la vista de cabina arreglado (tenemos soluciones para todo).

Las modeladores 3D han hecho un gran trabajo, con modelos muy 'parecidos' a los auténticos coches de rally

Pero no se por qué extraña razón, por lo menos en este país, este título no tuvo la repercusión en los medios que merecía, lo que fue una auténtica lástima, pues es todo un clásico para PC. Tal vez será por el cambio de nombre de Grafitti a Milestone, ¡enigmas de la vida!.

SCREAMER RALLY

Cuando aparecieron en escena las tarjetas aceleradoras 3D, pegamos un brinco de la silla y exclamamos: ¡Milestone por Dios!, volver a regalarme los sentidos con Screamer 3. Pero algo debió salir mal porque no vimos aparecer Screamer 3 por ningún lado. Sin embargo, al poco tiempo descubrimos con gran alegría que nuestros italianos favoritos intentaban pegárnosla con queso cambiando, primero su nombre por el de Milestone y ahora, el de Screamer 3 por Screamer Rally (malditos tramposos, nosotros que les queremos tanto).



La muralla china.

Bueno cuando nuestros nervios se calmaron un poco y pudimos articular palabra, pusimos todos nuestros sentidos al servicio de la versión Beta *preview* de este juegazo. Si todos sabemos sumar comenzaremos con algunas ecuaciones sencillas: Screamer 2 + Mejora en los coches + Aceleracion 3D por Hardware = el mejor arcade de carreras 3D para PC de la historia del software y con una diferencia abismal respecto a sus más inmediatos seguidores (y eso que hay algunos de aupa).

LOS NUEVOS COCHES

Tras sufrir un poco de la segunda parte, nos alegraremos al comprobar que los modeladores 3D de Milestone han hecho un gran trabajo, realizando modelos muy 'parecidos' a los auténticos coches de rally como el Megane, el Peugeot 306, o el Scort de nuestro héroe nacional, Carlos Sáinz. Éstos sí que son bonitos, los mires por donde los mires, con los faros que se iluminan al frenar, la suspensión total, y su increíble y difícilmente superable luneta trasera.

Si en las anteriores entregas se 'conformaron' con mapear una textura de cielo animada, en Screamer Rally han hecho uso intensivo de las prestaciones 3D para aumentar el numero de frames de animación de la textura y aplicarla un filtro que simula las 'deformaciones' que produce la luz reflejada sobre el cristal, consiguiendo un resultado bastante realista.

Por supuesto, qué decir de la suavidad a la que se mueve todo. Si el anterior motor 3D corría que se las pelaba, éste es muchísimo más rápido y alcanzará sin problemas los 30 frames por segundo, sino más. Solamente añadir en contra de Screamer Rally (momento histórico en nuestra existencia) que si no tienes una tarjeta aceleradora 3D y 32 Mb de memoria RAM te tendrás que conformar con seguir jugando a Screamer 2. Por lo demás, ansiamos poder realizar el análisis de Screamer Rally para colocarle un 100% en todos los apartados (si nos lo permiten, por supuesto). ✦



Como una película.

El cupido tecnológico

MESSIAH

DESARROLLADOR	SHINY
DISTRIBUIDOR	SHINY
GÉNERO	AVENTURA 3D
LANZAMIENTO	DICIEMBRE

AUTOR: DAVID PARAJE

Era el año 1998 y Bob había aterrizado en la tierra. Su misión era salvar la tierra del Armagedon. Lo que para todos pasará inadvertido, será una gran aventura para nuestro héroe. Ayudémosle a salvar la tierra.

Otra vez el fin del mundo es el argumento principal de un juego; en esta ocasión, Shiny Entertainment nos presenta a su nuevo héroe, Bob, envuelto en un ambiente de tinieblas en el que nos encontraremos con muchísimos caracteres, que vendrán desde el cielo, la tierra o el mismísimo infierno. Messiah es la nueva aventura en 3D de Shiny para el ordenador. Como su propio creador decía: *"Es una mezcla entre Quake y Tetris, con un poco de Zelda y Asteroids, en el que tendremos que resolver puzzles, y con un ambiente muy RPG".*

Con su perspectiva en tercera persona, Messiah se autodescribe como un juego de aventuras, acción e inteligencia, es decir, que si tu eres de los de *Quake* y sólo deseas matar enemigos, pues adelante, pero si eres de los que, si no te hace pensar un juego es que ellos tampoco han pensado y, por tanto, no te gusta, olvídate. En Messiah podremos matar por matar, pero también resolver misterios. Nervios de acero y adrenalina a borbotones es lo necesario únicamente para poder jugar con Messiah, un éxito de Shiny, seguros.

HISTORIA

En la Tierra existen siete sellos del Apocalipsis que, cuando se rompan, desatarán otros siete poderes. El Infierno posee otro tipo de poderes que están preparados para funcionar y los agentes del mal planean mandar uno de ellos a la superficie. Enterados de esto, en el cielo preparan el contraataque, creando a Bob, que será el encargado de mantener la paz en el mundo.

Con su perspectiva en tercera persona, Messiah se autodescribe como un juego de aventuras

Empezaremos jugando como Bob pero, a la vez que vayamos progresando en el juego, podremos asumir las personalidades de, al menos, veinticinco caracteres, eso sí, primero Bob tendrá que aprender a tomar posesión de otros cuerpos. Mientras, el Messiah guiará a nuestro personaje por diversas ciudades y fuera del planeta, en la búsqueda de los siete sellos del Apocalipsis (además de masacrar unos cuantos enemigos, ya que nos coge de paso).

Inicialmente, el juego sólo soportará juego simple (un jugador), lo que quiere decir que nada de multijugador (las redes para Spiderman). El fin, antes de preocuparse por otras cosas menos importantes, es la creación de unos enemigos capaces de desarrollar una inteligencia artificial excelente y crear una ambientación, así como una historia con peso. Es preferible que se parta de una buena base y se cree un buen juego, aunque sólo sea para un jugador, que sea triste y penoso pero se pueda jugar en red.

El juego ha sido desarrollado con el SaxEngine, un motor 3D, que Shiny ha desarrollado y promete estar en la cima de todos los motores actuales (menos mal que no han utilizado el motor de *Quake* también, jeje). Actualmente están trabajando en incluir deformación y desmembramientos en tiempo real de los caracteres. Cada modelo de carácter tiene, aproximadamente, entre 80.000 y 120.000 polígonos. El motor los escala para proporcionarnos una velocidad óptima, dependiendo de cada máquina. Con esta cantidad de polígonos se da a cada carácter una cantidad de detalles increíble y, eso sí, a cualquier distancia. Pero esto es como todo, incluyendo el dinero, cuanto mas tienes más gastas y en Messiah ocurre lo mismo; a mejor equipo mejor lo verás. Para eliminar el aspecto poligonal que actualmente tienen todos los juegos basados en motores 3D (veáse *Duke*, *Quake* o *Virtual Fighter*) o la mayoría, se le ha aplicado una piel a cada carácter de forma que suavice las formas poligonales.

Interplay produce y distribuye Messiah y lo tendrá acabado y en la calle, todos lo esperamos así, para el mes de diciembre. Aunque actualmente el desarrollo de Messiah está solamente planteado para Pc's, Shiny no descarta la idea de meterse ha desarrollarlo para consolas, pero eso es otra historia. ✦

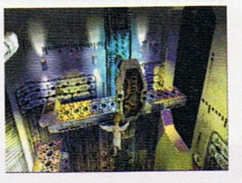




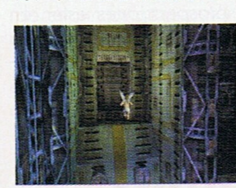
Messiah, una nueva locura de Shiny.

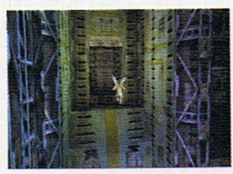


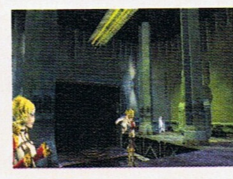
¿Un angel entre soldados?.

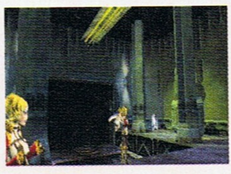












Los personajes son sprites prerendeados.



Pasillos y más pasillos.

DESARROLLADOR	CRITERION STUDIOS
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	7 DE NOVIEMBRE

AUTOR: DAVID PARAJE

La vida de los Snorkels

SUBCULTURE

SubCulture es el nuevo y fascinante juego en 3D que se desarrolla en un maravilloso mundo submarino. Aparte de las demás especies que habitan en el agua tendremos dos clanes: los Bohine y los Procha. Sub Culture está formado por un rico entorno submarino con misiones repletas de acción. Sumérgete en sus profundidades aunque te arriesgas a no volver a salir de ellas.

Después del acuerdo que Ubi Soft firmó con Criterion para la publicación durante los tres próximos años de sus títulos, aparece el primer juego: Sub Culture, una aventura catalogada como 3D subacuática. Los jugadores manipularán un monosubmarino bajo los fondos del mar para pacificar dos facciones enfrentadas y preservar las profundidades de la polución humana.

SubCulture es un juego completo y vertiginoso, lleno de acción y seres muy vivos que requerirá de todo nuestro tiempo, habilidad y, más que nada, mucha astucia para poder vencer a nuestros enemigos.

En el papel de los hombrecillos en un submarino, deberás sobrevivir en unos bajíos infestados de peligros, bombas, piratas y hasta tiburones. Compartes el agua con dos clanes hostiles, los Bohine y los Procha, cuyas pequeñas diferencias han acabado en una guerra civil. Sub Culture está formado por un rico entorno submarino con misiones repletas de acción y una narración libre que cautivará a los jugadores de todo el mundo.

LA HISTORIA

Las profundidades del océano dan cobijo a gran cantidad de formas de vida, muchas de ellas todavía por descubrir. Entre todas éstas destaca una parecida a la humana en todos los aspectos: mal aliento, tele-basura..., la única gran diferencia es el tamaño. De apenas un centímetro de altura están colonizando los bajíos, acercándose hacia la orilla...

A la hora de jugar, tomaremos el papel de "Bubba Kosh", un inusual héroe, reconocido por su mala suerte.

Los jugadores manipularán un mono-submarino en el fondo del mar

Bubba Kosh está en el peor día de su vida. La búsqueda de Orak en las profundidades abismales es una tarea muy dura: mucho trabajo, casi sin vida social... aunque si tienes suerte, te puedes retirar joven, por lo que merece la pena. Si bien escaseen los minerales, la recuperación de objetos permite un cierto estilo de vida.

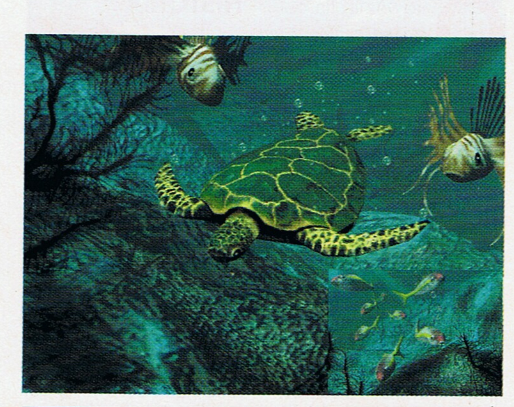
Bubba nunca descansa. Gastó sus últimos créditos en un generador para su hogar y en un pequeño procesador, todo lo que necesita un prospector en ciernes. Pero hoy ha tenido un contratiempo: una cantidad de metal suficiente para mantenerle durante un año ha caído sobre su casa... ¡aplastándola! Con todo su equipo destruido tendrá que abandonar el metal. ¿Qué hará ahora?

En los bajíos se encuentran las colonias, hogar de los desesperados. Los detritus de los humanos flotan en estas zonas. La recuperación de objetos es un arma de doble filo. Estas tierras son peligrosas: la guerra civil ha dividido a los colonos en dos bandos, cada uno con sus propios intereses. Cuando el estilo de vida choca con la supervivencia no hace falta ser un genio para darse cuenta de que se avecina el desastre.

¡A Bubba le da igual! ¡Que se peleen! Cuando el comercio y las prospecciones estén en peligro, siempre habrá trabajo para un mercenario freelance, claro que ¡si supiera cómo evitar a los piratas...!

EL JUEGO

Lo increíble y lo nuevo de Sub Culture se basa en la exploración del mundo submarino. Las misiones, no lineales, contribuyen al desarrollo del juego, proporcionando una libertad y un control sobre su propio destino.



La fauna marina al detalle.

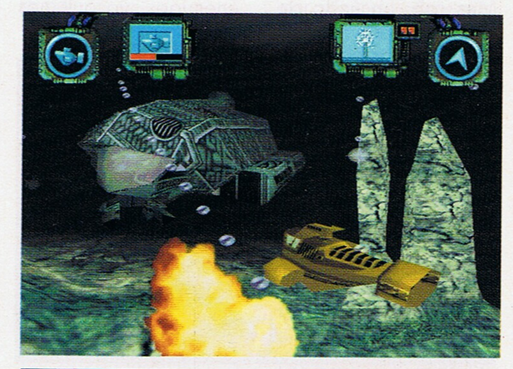
En SubCulture vamos, principalmente, a hacer tres cosas: comerciar, viajar y explorar y luchar. En cada una de las misiones que debemos completar tendremos que explorar, por el camino, ya que podremos encontrar objetos muy valiosos. Deberemos comerciar, pues cuando lleguemos a una ciudad podremos comprar o vender equipamiento. Los precios de los productos varían de una ciudad a otra, así que aplícate para conseguir el mejor precio. Y, cómo no, en los viajes deberemos enfrentarnos con piratas, tiburones, esquivar bombas o minas. Según vayamos avanzando y consiguiendo misiones nos irán pagando unos créditos, necesarios para comerciar, claro está.

Cada una de las misiones está acompañada de una narración muy detallada y que resulta bastante atractiva, resaltando tus progresos y actualizando los informes. Mediante el correo electrónico se te informará de los peligros y de los sucesos que ocurran en el mundo. Además hay boletines (de misión, de trama y de pistas) que nos mantendrán informado de las misiones, el mundo y algunas pistas para esas misiones.

Este asombroso juego submarino está basado



Ese torpedo va a causar mucho daño.



Explosiones acuáticas.

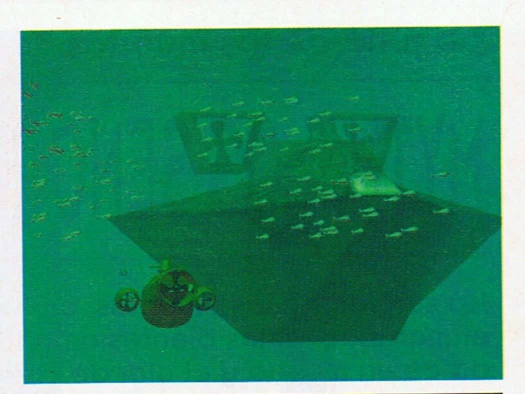


en un ambiente totalmente nuevo, bajo el agua. Un complicado submundo, con todo lo que rodea a este fascinante nuevo ambiente y gracias al excelente trabajo gráfico realizado, hacen de SubCulture un juego totalmente revolucionario. Nunca antes habíamos podido ver tan de cerca tortugas o rayas venenosas, pero, gracias a este juego, podemos apreciarlas en toda su hermosura ya que está basado en un submarino mundo en miniatura que intenta convivir con los difíciles humanos. Tu eres parte de este pequeño mundo y, como tal, tendrás que ayudar a evitar el desastre. Los humanos, para variar, están acabando con su tierra y gracias a su magnifica polución van a acabar también con el agua.

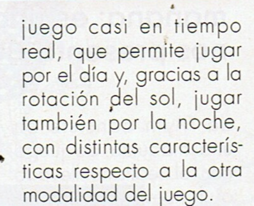
Tu misión será, primero, traer la paz a tu pequeño mundo submarino y, luego, intentar acabar con la maldita contaminación que acecha tu existencia.

GRÁFICAMENTE IMPRESIONANTE

Desde el punto de vista gráfico, Sub culture es algo más que impresionante, el paisaje está formado por más de 100.000 polígonos con arcos, pilares, cuevas oscuras y un gigantesco abismo, además de gran cantidad de objetos 3D como botas viejas, cubos, etc. Todas las criaturas han sido renderizadas al máximo detalle. Algunas de las especies que podremos encontrar son bancos de peces, rayas venenosas, peces bala y caballitos de mar.



Una base surge de la niebla.



La tecnología empleada en SubCulture se llama Dive (no podrían haber elegido otro nombre mejor), que es una versión mejorada de RenderWave.

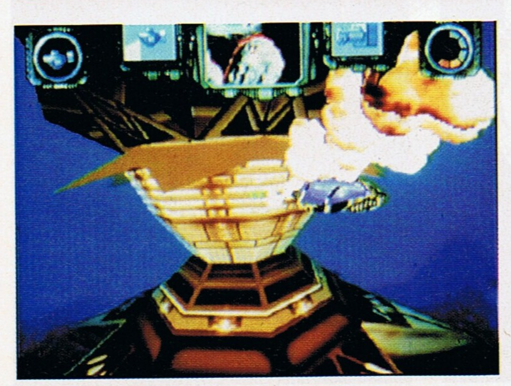
Al introducir un ciclo de día y noche se consiguió crear una ilusión de tiempo. Gracias a los reflejos producidos por el sol y los efectos flare, podemos ver preciosas puestas de sol. Así pues, nos encontramos ante un juego casi en tiempo real, que permite jugar por el día y, gracias a la rotación del sol, jugar también por la noche, con distintas características respecto a la otra modalidad del juego.

La física de cada objeto es también espectacular. Cada uno de los objetos se comporta tal y como lo haría en la realidad. A cada modelo se le ha aplicado un peso y una gravedad, así, por ejemplo, vemos el efecto que produce en agua en nuestro submarino y como el empuje del motor actúa sobre nosotros. O como al coger algún objeto con el imán, éste pendulea y toda la cadena se ve expuesta a la fuerza del agua.

Entre otras cuestiones cabe destacar la inteligencia artificial, así como la música. Ambas características son también muy buenas y consiguen un ambiente perfecto en Subculture.



Intrigas submarinas.



Visita los bajos fondos.

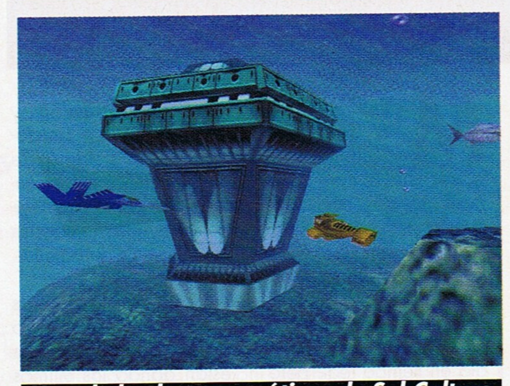
SUBCULTURE, POR ENCIMA DE LOS DEMÁS

SubCulture, como ya hemos dicho, tiene unos gráficos muy buenos gracias, sobre todo, a las nuevas tecnologías aceleradoras. SubCulture utiliza APIs nativas, mientras que Direct Draw en Windows emplea la librería gráfica de segunda generación Criterion. Aunque SubCulture se ejecuta por Software, se incluye aceleración 3D mediante Direct3D y controladores específicos para 3Dfx, Verite y PowerVR. Incluye soporte a través de DirectX5 para el revolucionario Force Feedback, el sistema que transmite las sensaciones del juego con movimientos del joystick.

No pueden faltar los bancos de peces.



Podremos cuestionar nuestros recursos.



Una de las bases acuáticas de SubCulture.

En general, un fascinante juego en 3D con increíbles gráficos y paisajes en 3D. Días y noches en tiempo real, siguiendo los ciclos solares e iluminación generada por el entorno, efectos sonoros atmosféricos en 3D, misiones no lineales basadas en objetivos. Las leyes de la física perfectamente implementadas, el peso de los objetos al caer, la gravedad, la aerodinámica, es decir, todo. Y un sistema de comercio como la realidad.

SubCulture es un juego que se asemeja bastante a Archimedean Dynasty, de Blue Byte, pero se parece más aún a Subwar 2050: todos ellos desarrollan su juego bajo el agua. Archimedean Dynasty y SubCulture poseen unos modelos físicos reales, una jugabilidad no lineal y, sobre todo, unos grandísimos gráficos 3D mezclados con una muy buena banda sonora. En contra, sólo cabe decir que tanto Subwar 2050 como Archimedean Dynasty consistían en una mayor simulación (tipo Wing Commander) y, por contra, SubCulture es más estrategia.

La diversión está asegurada, y al no ser una aventura lineal, tu eliges: hacer las misiones o no hacerlas. Dedícale tiempo a la investigación de las profundidades del mar y disfruta viendo a los peces (y lo que no son peces) como si estuvieras en una gran pecera. Interactua con el entorno y deja interactuar, como James Bond en su película: Vive y deja Vivir. Estamos seguros de que si te sumerges en SubCulture jamás querrás salir a la superficie. ✦

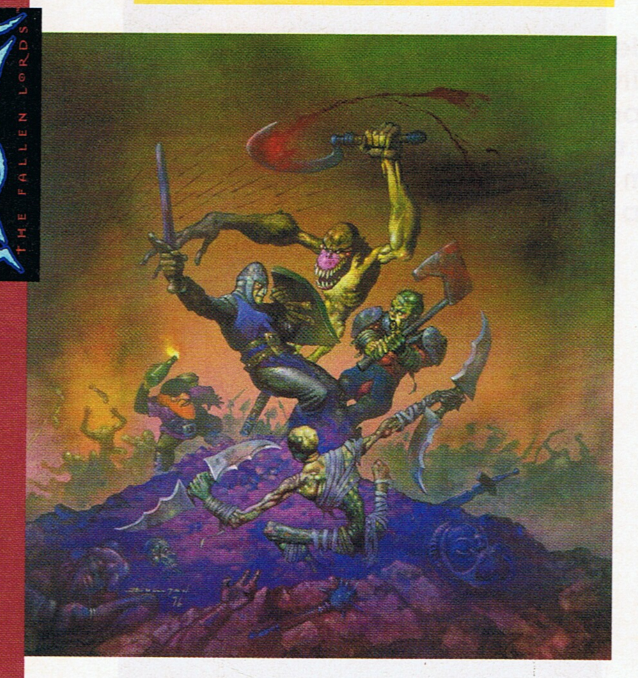
DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE


AUTOR: JUAN DEMIGUEL

La furia de los muertos

MYTH: LOS SEÑORES CAÍDOS

Ha surgido de las tinieblas, con las greñas enmarañadas, los dientes amarillos, la tez pálida de un muerto y el olor de una momia pasada. No, no es nuestro temerario reportero por la mañana: es uno de los muertos vivientes que nos presenta Bungie en su último producto.



Myth: los Señores Caídos es la última propuesta de Bungie, una casa no muy conocida en el mundo del Pc, responsable de algunos de los mejores arcades 3D disponibles para Mac. Lo que se nos propone es un juego de estrategia en tiempo real, pero trasladando el interés que juegos como el *Command&Conquer* o *Dark Reign* ponen en obtención de recursos y fabricación de unidades, a un sistema de juego mucho más orientado al manejo estratégico de nuestras unidades en el campo de batalla.

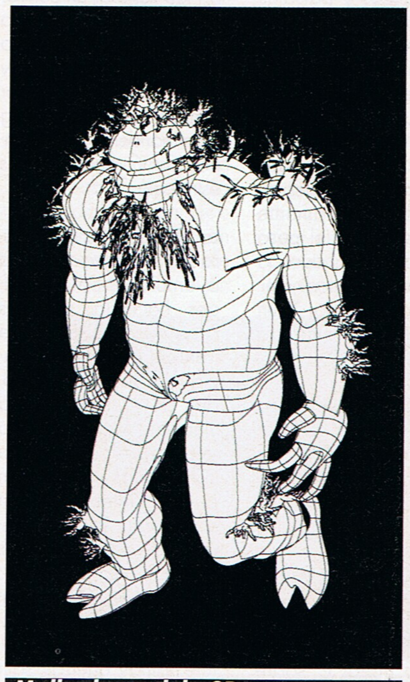
Lleva ya un par de años en producción, pero parece que por fin se le están dando los últimos toques antes de su lanzamiento. Avalado por el trabajo anterior de Bungie, la mayor baza de Myth consiste en una máquina de juego con el realismo llevado a un nuevo nivel. Se utiliza un sistema de partículas para simular todas y cada una de las múltiples explosiones y despiezamientos que ocurren en el campo de batalla. Las unidades se mueven según el terreno en el que se encuentren, hombre a hombre, como verdaderos ejércitos. Los efectos atmosféricos son extraordinarios, casi sientes cómo la lluvia moja a los combatientes. Los proyectiles se mueven con trayectorias físicamente perfectas. ¡Y así todo!


Los arqueros atacan de lejos.

La historia nos narra la invasión del mundo por parte de una fuerza malévola y destructiva, que no busca conquistar sino matar. Es la historia de los Señores Caídos y sus huestes de muertos vivientes; la leyenda de las Armadas del Norte y su lucha sin esperanza contra el terror de las bestias y los seres de ultratumba. Al mando de estas últimas debes enfrentarte a los Señores y a la traición interna, además de tratar de aprovechar la disensión entre las filas enemigas. La campaña en sí se extiende por el tiempo, meses, y el espacio, centenares de millas.

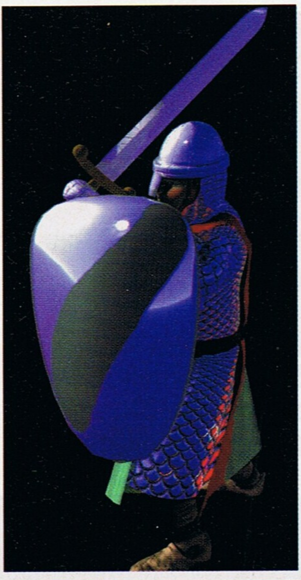
MECÁNICA DEL JUEGO

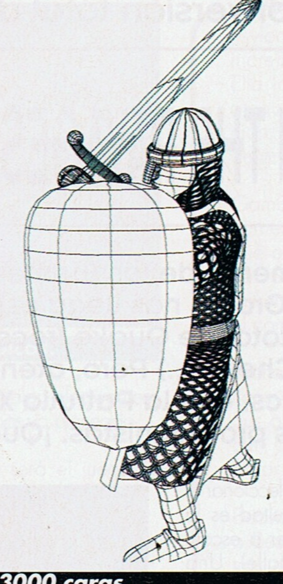
Estamos siendo bombardeados con una enorme avalancha de juegos de estrategia en tiempo real que, poco a poco, nos empieza a invadir. Aunque en el aspecto técnico mejoren constantemente, la repetición de los mismos mecanismos básicos de juego, una y otra vez, han acabado con nuestra paciencia.


Malla de modelo 3D.


Ajuste de textura.


Resultado final.







Los modelos 3D superan las 3000 caras.

Pocas ideas nuevas y pocos deseos de innovar crean juegos que poco ofrecen a los usuarios respecto a lo que ya hay. Lo cual sólo puede ir en detrimento de las casas de software que, a causa de no arriesgarse con un producto novedoso, se gastan una fortuna en desarrollar un título de un género bien probado, que luego no vende todo lo esperado.

Y, gracias al cielo, Myth parece no seguir esta tendencia. Al alejarse de la construcción de unidades y la recolección de recursos, Myth permite concretarse en la batalla misma. Asimismo, la simulación física detallada del campo de batalla crea unos efectos visuales nunca vistos hasta ahora que añaden la atmósfera de un verdadero combate.

LA HISTORIA

Bungie confiesa que una de sus principales preocupaciones es la historia detrás de sus juegos. Y Myth ciertamente lo demuestra. No sólo cada detalle de las unidades está cuidadosamente introducido en la acción sino que, además, el total de la campaña del Ejército de Norte contra los Señores Caídos está relatado con esmero a través de una de las unidades que controlas.

Para esta historia, Bungie ha recurrido a la casa de animación Canuk Creations

No te conformes con introducir cada batalla y sus objetivos como parte de una historia: Bungie ha 'rodado' la misma historia. Para ello, han recurrido a la casa de animación canadiense Canuck Creations (señalar, para los curiosos, que este mismo estudio participó en el rodaje de 'Space Jam'). Allí han dibujado los fotogramas de la historia final uno a uno: primero, en blanco y negro y luego, tras la aprobación por parte de Bungie del resultado, pasándolo a color. Una vez realizado esto, los dibujos fueron convertidos a formato informático para, por último, ser animados e incluidos en el juego.



Las aceleradoras 3D suavizan el terreno.

EN CONCLUSIÓN

Todavía es pronto para llegar a una conclusión determinada. Se nota que el producto está siendo mimado hasta en los aspectos más ínfimos, e incluso, yendo más allá, se va a brindar la posibilidad de jugar en red y servidores dedicados.

Desde luego, Myth ofrece algunos de los efectos gráficos más impresionante jamás vistos, ya que, más que por fascinación, los gráficos sorprenden por su realismo. Claro que para eso, hay que verlos en movimiento. Ojalá pudierais ver el juego en acción. ¡Es algo alucinante!

Resumiendo, no nos queda más remedio que esperar para ver el resultado final de tanto trabajo y poder emitir un veredicto. Quizá no nos defraude Myth.

Para esta historia, Bungie ha recurrido a la casa de animación Canuck Creations ✦

LAS UNIDADES

Vamos a señalar una breve relación de algunas de las unidades que aparecen en el juego. Evidentemente, Bungie se reserva unas cuantas sorpresas para la versión final.

Ejércitos del Norte

Guerreros: llevan escudos, espadas y cotas de malla, y son los restos de otras armadas arrasadas por los Señores Caídos. Su principal ventaja es que pueden soportar más castigo del enemigo antes de morir debido a la protección que llevan.

Caminantes (herons): aunque pueden pelear utilizando sus palas, su verdadero poder consiste en su habilidad para sanar a las unidades amigas.

Fir'Bolg: se trata de un raza de arqueros un tanto endeble, pero tremendamente letales a distancia.

Berserkers: luchadores desnudos que blanden grandes espadas. Nada de tácticas sutiles con estos. A la carga y a por ellos.

Enanos: la artillería de tus ejércitos. Lanzan proyectiles explosivos que masacrarán a tus enemigos. Pero ten cuidado dónde los colocas, no pueden lanzar sus armas muy lejos cuesta arriba.



Ejércitos de los Señores Caídos

Thrall (hijos de Bahl'al): el primero y más numeroso de los muertos vivientes. Son lentos y estúpidos, pero aguantan bastante antes de morir, y pueden hacer unos increíbles agujeros en tus hombres con los hachas que portan.

Trow: Gigantescos seres que utilizan una táctica de combate elemental, que consiste en lanzarse a por el enemigo y desgarrarlo.

Mirmidones: cuerpos semidescompuestos cuyo único deseo es desgarrar y masacrar a los vivos.

Ghols: bestias rápidas y sanguinarias. Blanden cuchillos de carnicero, y se regodean en lanzarte todo aquel explosivo que encuentren en el escenario de batalla.

Los Sin Alma: son las unidades de ataque a distancia de los Señores Caídos, y lanzan jabalinas envenenadas a tus huestes.

DESARROLLADOR	ZERO GRAVITY
DISTRIBUIDOR	POR CONFIRMAR
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	COMIENZOS 98

AUTOR: JORGE ROSADO

THE RAVAGES OF APOCALYPSE
A Quake Total Conversion

Una conversión total de Quake perfecta

X-MEN THE RAVAGES OF APOCALIPSE

Directamente de las fuentes del saber de Marvel Comics Group, nos llega este bombazo una conversión total de Quake (recordáis Quake Rally, o Quake Chess, ...) Pero, atención apasionados de los cómics, con la Patrulla X, al completo como máximos protagonistas. ¡Qué pasada amigos!

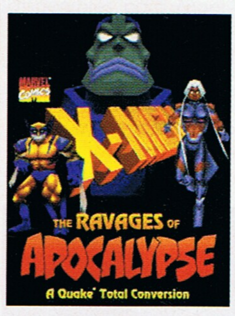
Primero, y antes de entrar en detalles, explicaremos en qué consiste una conversión total de *Quake*. Primero, qué es lo que se necesita para realizar una conversión total: tener un grupo de amigos que programen y desarrollen gráficos de maravilla, controlar todas las herramientas de *Quake* existentes en el mercado (editores, compiladores, ...), vivir *Quake* intensamente... y, a partir de entonces, saber montárselo también como los chicos de Zero Gravity, el grupo de desarrollo detrás del divertido *Quake Rally*.

El fruto de sus años de trabajo y la experiencia acumulada ha sido este X-MEN: The Ravages of Apocalyse, un juego que haciendo uso del motor de *Quake*, presenta en pantalla a los más famosos héroes de todos los tiempos, la patrulla X.

Si alguna vez has imaginado ser tu el héroe, ésta es tu oportunidad

Esta vez el malvado de turno será el mutante Apocalipsis, que para llevar sus diabólicos planes a cabo desarrolla unos clones de la patrulla X que combatirán contra tí con todos sus poderes. No hay palabras para describir que es lo qué sintió el que aquí escribe al ver cómo un clon de Ciclope descargaba sus rayos ópticos a través de su visor de rubí.

Como detalles mencionar que en esta conversión las armas están montadas en las muñecas de nuestro protagonista, y que manejaremos un precioso lanzallamas, y el mapa para seleccionar el nivel de dificultad es la Mansión Xavier a escala (precioso detalle). Una verdadera obra de arte para coleccionistas y fanáticos. Os mantendremos informados.







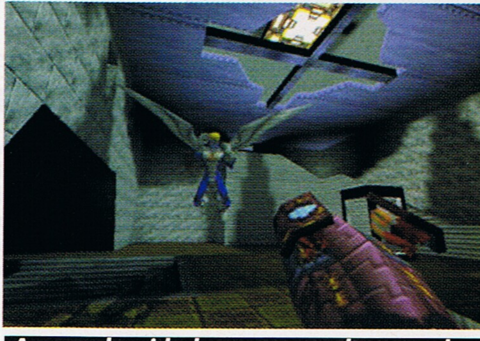


ENTREVISTA

Declaraciones de Jonny Gorden (grafista de Zero Gravity para PlanetQuak)

¿Quién eres y qué haces?

¡Hmmm!, ¿Por dónde empiezo? Tengo 25 años y la gente suele llamarme hippy de pelo largo insólito e increíble. Mis padres son de Nueva Zelanda. Yo crecí en Sydney y me trasladé a Adelaida cuando tenía tan solo 15 años. Me encantaba dibujar y solía tocar el piano desde que tenía 5 años. Cuando dejé la escuela empecé a trabajar como colaborador escribiendo, más o menos un par de años, haciendo algunas ilustraciones entre trabajo y trabajo. Cuando conseguí suficiente dinero compre un Atari 1040st para secuenciar mi música. Después de haber jugado a muchísimos juegos en él, imagine que yo podría crear gráficos tan buenos como los que estaba viendo, así que me puse manos a la obra. Unas semanas más tarde encontré lo que tanto tiempo estuve buscando. Conseguí un trabajo en una compañía de creación de gráficos para juegos educativos. Allí aprendí y gracias a los conocimientos fui subiendo puestos y siete años más tarde aquí estoy.


Arcangel, cuidado con sus poderosas alas.



Ahora, ¿Quiénes son esos X-Men?

Los X-Men son el mejor equipo de superhéroes del mundo y son presentados en el mejor cómic del mundo Marvel Comics (qué coincidencia, ¿verdad?)

¿Puede Picara (Rogue) absorberte tus poderes?

Como una maldita aspiradora.

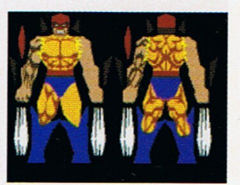
¿Qué otras cosas pueden hacer los personajes?

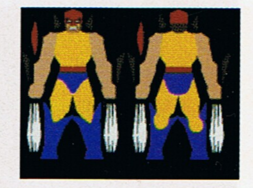
Todos los personajes tienen sus propios poderes mutantes, ya sea como enemigos o en el juego en red (*Deathmacth*).

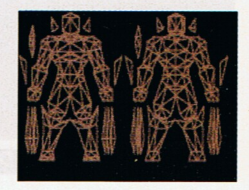
¿Cómo te decidiste a comercializarlo?

Bueno, yo empecé el proyecto como una especie de pasatiempo pero,










En los corredores de la mansión.


Bishop y su magnífico arsenal.

PRIMER CONTACTO · X-MEN



Utilizarán sus poderes psíquicos.

poco a poco, me fui dando cuenta de la grandeza del proyecto y la cantidad de licencias que habían caído ya, así que decidimos ponernos a trabajar al máximo. Después, cuando Marvel se vio involucrada en el proyecto y éste se convirtió en el producto oficial de Marvel la decisión se acabo de tomar.

¿Qué es Zero Gravity Entertainment y quiénes lo forman?

Zero Gravity Entertainment es una compañía de Software dedicada a la creación de juegos, de muy buenos juegos. Esencialmente es una sociedad formada por Ridah (Ryan Feltrin), creador de *Quake Chess* y *Quake Rally* y yo mismo. Bueno, también hay otras personas involucradas en el proyecto de los X-MEN.

¿Tiene Zero Gravity ya algún plan de futuros proyectos?

Nosotros no hemos pensado demasiado en el futuro, pero algo efectivamente tenemos ya planeado.

¿Cómo será el juego el red -*Deathmatch*-?

En Deathmatch podremos elegir cualquiera de los personajes de X-MEN, cada uno será un único modelo y con sus propios poderes. Habrá dos formas de competir: con armas y con poderes. La primera será usando todas nuestras nuevas armas, y cada mutante tendrá dos de sus principales poderes. La segunda será el Deathmatch sin armas, tan solo poderes mutantes. Esto es a lo que todos los fans de X-Men querían jugar. Imagínate... Lobezno contra Gambito, Cyclope contra Picara, sólo con sus poderes, un combate de auténtica fuerza. Tu podrás, como Lobezno, esquivar el trueno de furia de Tormenta mientras te acercas lo suficiente a ella como para rajarla con tus garras. Si alguna vez has imaginado ser como tu superhéroe favorito, ésta es tu oportunidad, tus sueños hechos realidad. ✦





Gambito y Lobezno, dos huesos duros.

LOS CLONES



Psylocke: Psylocke es una telepata con una increíble habilidad para las artes marciales. Ella también tiene su cuchillo psíquico. Es un ataque psíquico, que supone mucha concentración, que toma la forma de un cuchillo procedente de su muñeca.

Gambit: Gambito tiene la habilidad de cargar con energía cinética objetos estáticos, de forma que el objeto explota al contacto con el objetivo. Sus objetos favoritos son las cartas de póker, al cual es aficionado. Es un experto en el combate cuerpo a cuerpo utilizando su vara.



Archangel: Arcangel y sus poderosas alas metálicas es capaz de disparar plumas de metal. Sus alas son muy poderosas a la hora de atacar, pues le sirven estupendamente de cara a parar gran cantidad de golpes y disparos.

Beast: No existe nadie capaz de hacer sombra a Bestia en lo que a gimnasia se refiere. Mientras está saltando detrás de ti, puedes intentar esquivar parte de sus golpes pero puede realizar varios ataques al mismo tiempo y en un corto periodo de tiempo; mientras cualquier persona sólo daría un golpe, él es capaz de realizar varios.



Bishop: Bishop disfruta muchísimo disparando sus siempre gigantescas armas. Tiene, también, la habilidad de lanzar rayos de energía mortal de sus manos. Más te vale que encuentres algo en que cobijarte o tendrás muchos, pero que muchos problemas.

Cannonball: Bola de Cañón tiene la habilidad de volar con un escudo indestructible lo que significa que no pierdas tu tiempo mientras esté volando. Aunque cuando no está volando no significa que sea un hueso fácil de roer.

Cyclops: Tan solo que abrir su ojo para que un increíble rayo láser destroce todo lo que se encuentra alrededor. Intenta siempre esquivar la mirada de Cíclope ya que es más peligrosa que la mirada de la mismísima medusa.



Iceman: Hombre de Hielo, con mucha educación, lanza pedazos de hielo y te buscará incesantemente para hacerte un chaquetón de puro hielo con su rayo congelador. No te dejes atrapar nunca por su rayo o ni Perry Manson te ayudará.

Phoenix: Su poder telepático y el poder de la telequinesia hacen de ella una de las más peligrosas oponentes. En medio de un ataque de proyectiles lanzados hacia ti, te intentará sorber la mente y asaltarte con un increíble punch psíquico.

Rogue: Picara es capaz de volar, tiene un poder sobrehumano y un buen aguante a los daños lo que hacen de ella una formidable luchadora. Sería capaz de sorber los poderes a mucha gente aquí. No dudará en atacarte si te acercas demasiado a ella.



Storm: Tormenta es capaz de controlar el clima. Rondará siempre por encima de nosotros y ya sea con viento o agua desearemos no habernos topado con ella nunca. La verdad es que los truenos también se la dan bastante bien.

Wolverine: Lobezno es un luchador muy completo a la hora de enfrentarte a alguien cuerpo a cuerpo. Con sus garras retráctiles, su factor de curación y una increíble habilidad y agilidad es capaz de realizar algunas combinaciones inimaginables. A lo mejor su esqueleto de Adamantium también le sirve para algo.

DESARROLLADOR	VIRGIN
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE


AUTOR: LETICIA KRAHE

Un juego de carreras pasado por agua

POWERBOAT RACING



Parece ser que va por modas el asunto. Ahora, después de la avalancha de coches y motos, se ve que vienen pegando fuerte las lanchas (Rapid Racer, Wave Race, Thunder Off-Shore, ...). Este título es uno más entre todos ellos, ¿será mejor, será peor o se mantendrá a la altura?

A la redacción nos ha llegado una beta *preview* de PowerBoat, juego que será distribuido por Virgin. Como comentábamos en la entradilla manejaremos, en lugar de los típicos coches o motos, unas lanchas fueraborda de lo mas fardón. Esto quiere decir, evidentemente, que la carrera va a tener lugar en agua, y todos sabemos (o eso espero) que simular agua en un ordenador es una de las tareas más complicadas que puede abordar un desarrollador (os acordáis de la fantástica realización del agua en la serie *Magic Carpet*, pues creemos que, en *Power Boat*, los tiros han salido un poco más desviados, ...)

Todos nosotros creíamos que este juego iba a ser un gran bombazo, ya que parecía tener bastante similitud con *Rapid Racer*, un juego que fue desarrollado para PlayStation y que tenía unos gráficos impresionantes; pero, por lo que hemos podido ver en la beta, nos ha defraudado bastante. ¿Por qué? Pues os lo contaremos.

CONCEPTO

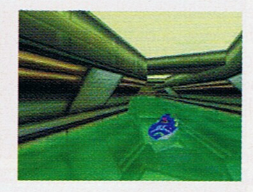
El concepto de este juego es bastante original ya que, aunque coincida en el tiempo con lanzamientos similares, el tema de las carreras acuáticas todavía no está muy quemado. En resumen, no consiste en el típico juego de carreras que todos estamos hartos de ver. Aún así, pensamos que PowerBoat tiene cosas muy interesantes: funciona en ventana de Windows 95, y está a la altura tecnológicamente hablando, es 3D, soporta tarjetas aceleradora y muchas cosas más que ya iréis conociendo.

Al empezar a jugar podremos seleccionar nuestra embarcación entre los dos tipos de lanchas que se nos ofrecen: Monocascos y Catamaranes (como los monocascos pero con dos puntas que cortan el agua que da gusto). Dentro de cada categoría hay tres clases de lanchas dependiendo de su potencia y dificultad de conducción. Es de agradecer que contamos con bastantes tipos de carreras, entre las que se encuentran: carrera por vueltas, campeonato, carrera por tiempo, slalom, practicar, etc... Con esto, y con el alto número de embarcaciones en las que podremos competir, la jugabilidad de Power Boat se ve seriamente incrementada, ¡bien por ellos!

LOS MENÚS

El juego posee los tradicionales menús de este tipo de juegos. En primer lugar podremos seleccionar comenzar a jugar, cambiar las opciones, ver los créditos... Una vez seleccionado empezar a jugar iremos a otro menú en el que tendremos la opción de seleccionar el tipo de carrera. Y, por último, seleccionaremos el tipo de lancha con el que queremos correr.





LOS GRÁFICOS

Los gráficos, bajo nuestro punto de vista, aunque cumplen perfectamente con sus funciones, dejan mucho que desear, comparándolo con cualquiera de los juegos de este tipo (a pesar de que *Rapid Racer* y *Wave Race* aparezcan en consolas). No podemos darle muy buena puntuación en este campo; pero esperamos, y así lo queremos creer, que este problema lo solucionarán pronto (pues trabajamos sobre una beta), ya que, sino, más de uno nos vamos a quedar




Una visita desde la cabina.

un poco desilusionados. En este apartado os tendremos que decir que quien no cuente con tarjeta aceleradora no podrá disfrutar al máximo la carrera, ya que sin ella no es que vaya demasiado rápido.

POWER LANCHAS

Sin embargo, añadiremos que los usuarios de PC agradecemos el hecho de que los desarrolladores intenten competir contra los super arcades de consolas, ya que en la mayoría de los casos alcanzan niveles muy altos, como seguro será el caso de PowerBoat. ✦



CAMBIO DE PLANES

Uno de los principales cambios que ha sufrido este juego ha sido el nombre pues antes se llamaba *Aquatak*; en la redacción pensamos que éste ha sido un cambio a mejor, ya que el anterior nombre no quedaba muy bien, sin embargo el nuevo, PowerBoat, tiene mucha más relación con lo que es el juego en sí.

VISTAS

Dentro de este juego hay tres posibles vistas, las cuales se pueden cambiar simplemente pulsando la tecla apropiada en cualquier momento de la carrera. Las teclas son las siguientes:

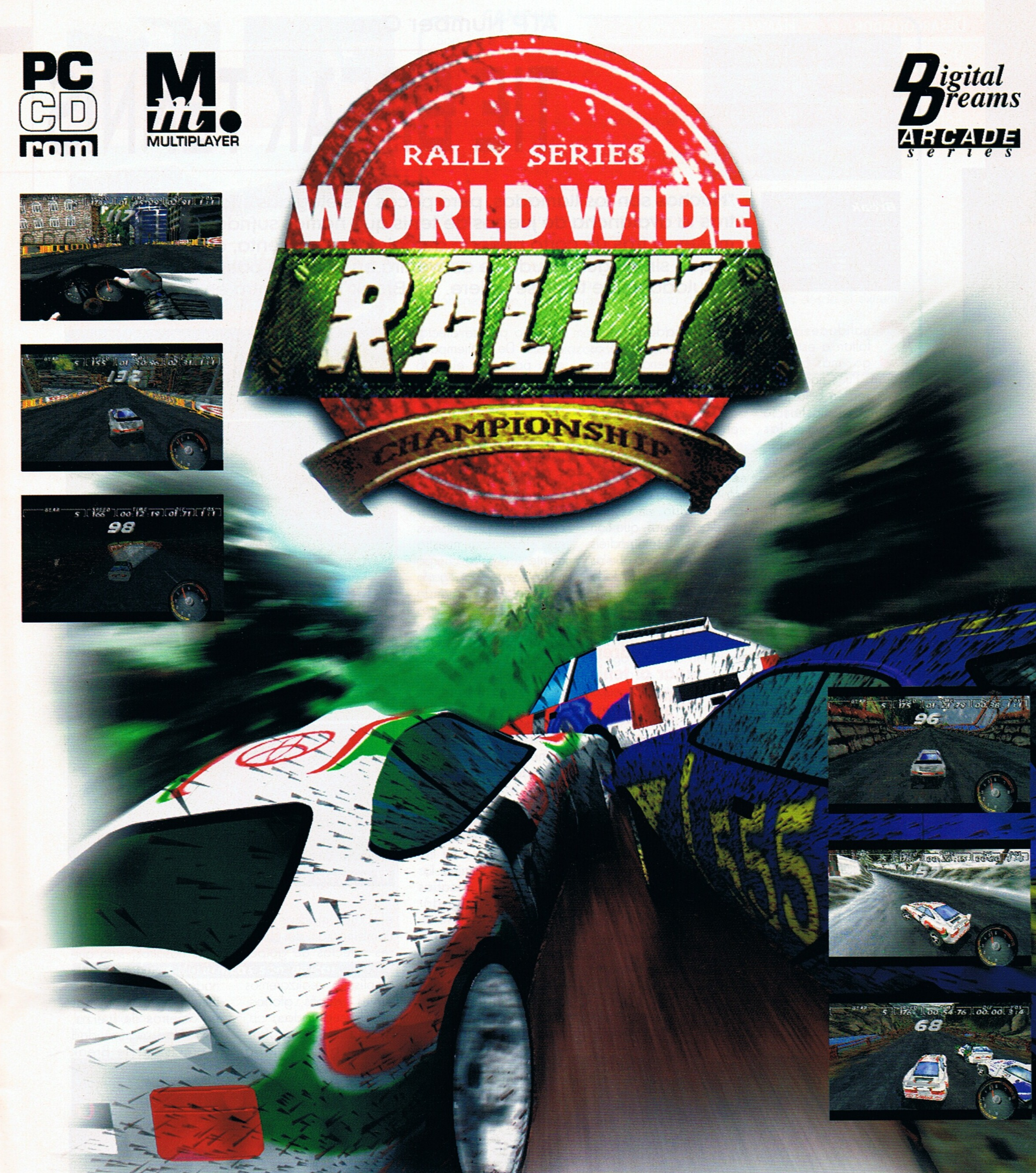
F1: Cabina. Activarás la cámara que está situada dentro de la lancha.

F2: Lancha. Con esta cámara es muy sencillo jugar. Se encuentra situada al lado de la lancha.

F3: Flotando. Esta es la típica cámara. Está colocada un poco detrás de la lancha y por encima de ella. Es la vista más sencilla y la más utilizada en todos los juegos de este tipo.

POWER TRIM

Todo buen piloto de lanchas fueraborda, si quiere mantener su cabeza dentro del casco y encima de los hombros debe saber que: si en un chisme como estos que, con apretar un pelo el acelerador salen disparados como un demonio, no vigilamos el ángulo de nuestro morro respecto a la superficie del agua, nuestro caballito (de mar en este caso) se convertirá en un autentico looping, pero sin carretera, dando con nuestro cráneo contra el agua a más de 200 Km/hora (nada recomendable para la salud de una persona). Así que haz uso del Power Trim del que dispones para mantenerte en el límite y correr más que los demás pero, ya sabes, ¡las imprudencias se pagan! ¡La solución está en tus manos!



¡Pisa el acelerador con World Wide Rally!

15 circuitos • Multijugador • Conducción nocturna • Sistemas de física reales • 8 coches diferentes • Conduce sobre nieve, tierra, barro y asfalto

¡Pídelo YA en tu quiosco!

sólo 2995 ptas

Digital Dreams Multimedia • C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2 • 28037 Madrid • Tlf. (91) 304.06.22 • Fax. (91) 304.17.97

DESARROLLADOR	▶	HAMMER
DISTRIBUIDOR	▶	HAMMER
GÉNERO	▶	DEPORTIVO
LANZAMIENTO	▶	NAVIDADES

AUTOR: JORGE ROSADO

ATP Number One

TIE BREAK TENNIS



"Muchos son los llamados, pero pocos los elegidos". Totalmente cierto; tras la avalancha de juegos de tenis que hemos sufrido durante estos meses, y tras un corto periodo de calma, se presenta, casi sin avisar, el que sin ninguna duda se convertirá en el rival a batir en lo que a simuladores de tenis se refiere. Tie Break Tennis entra en juego.

Cualidades no le faltan a este juego, más bien le sobran. Pues nada mas ver la versión beta (muy próxima al master) se pueden apreciar las características que marcan las diferencias entre Tie Break y los demás títulos que campan por las listas (Pete Sampras, Roland Garros, ...).

De primeras, presenta un aspecto gráfico envidiable: tenistas de alta poligonalización (cerca de 600 caras por modelo) todos ellos perfectamente animados, incorporando, además, siendo el único que lo hace, el sombreado Gouraud que suaviza y define mejor las curvas de los modelos (las tenistas brasileñas no tienen desperdicio), filigranas técnicas como las sombras proyectadas en tiempo real sobre la pista (acongojantes) o los efectos Flare (deslumbrante), etc. Otro aspecto a destacar es que al juego no le falta un detalle: desde el publico que abarrota las gradas, hasta los jueces de pista que siguen el juego con la cabeza, pasando por un simpático recogepelotas que, aparte de quedar muy bonito, cumple con su práctica, aunque monótona tarea (no se le escapa ni una al tío).

Pero llegados a este punto supongo que os estaréis haciendo la pregunta del millón de dólares: todo esto es apasionante, pero ¿podré jugar al tenis de una vez?

Pues aunque os parezca extraño y os cueste creerlo, después de haber visto lo visto, en verdad os digo amigos, que con Tie Break no solo podréis jugar al tenis sino que os divertiréis jugando. Todo esto es posible gracias a

Con Tie Break no sólo podréis jugar al tenis sino que os divertiréis jugando

la sapiencia demostrada por el equipo de desarrollo de Tie Break a la hora de llevar a cabo las siguientes facetas del juego: el control, las cámaras y los modos de juego.

EL CONTROL

Mediante el uso de un sencillo, pero completo, sistema de manejo podréis desplegar todo vuestro tenis sin problemas. El síndrome "no atino a la bola ni a tiros" que afecta a la mayoría de juegos de tenis no parece afectar a este. De un tiempo a esta parte, en el resto de títulos se nos planteaban los siguientes desafíos: primero, debíamos correr cual posesos tras la bola hasta colocarnos lo suficientemente cerca de su trayectoria para preparar nuestro golpe. Segundo, tras agonizar en la carrera, teníamos que sincronizar nuestra mente y nuestro cuerpo para acertar a pegarle a la bola justo cuando pasaba junto a nosotros (con la consabida frustración tras fallar cientos de veces sin motivo o causa justificada). Y tercero, y tras superar las anteriores pruebas, debías pegar a la bola con suficiente efecto como para colocarla lejos del contrario porque, si no, éste te colocaría una dura volea de las que hacen afición. Por tanto y ante esta problemática, se ha trabajado para eliminar los dos primeros desafíos para que el jugador pueda centrarse totalmente en el tercero y último: colocar la bola.

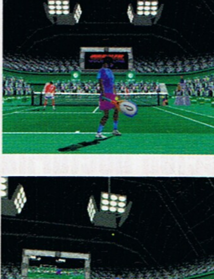
Tan solo tendremos que posicionarnos en la trayectoria de la bola y, automáticamente, el jugador enganchará la bola (con una gran sensación de contacto), decidiendo el tiro a efectuar mediante la combinación de cursores y teclas de golpe. La galería de tiros es amplísima: realizaremos drives, voleas, globos, liftados, dejadas, ..., incluso podremos tirarnos en plancha para pegarla, además, de cruzada, cortada (de flipar).

Pero lo mejor de todo es que no sólo jugamos al tenis nosotros, sino que también lo hace el ordenador (y no veas como juega) combinando los parámetros de fuerza, velocidad, agresividad y precisión Tie Break presenta 32 tenistas (16 tíos y 16 tías) que van desde el campeón o


Los partidos a dobles son lo mejor.


El aspecto de los tenistas es asombroso.


Lo mires por donde lo mires es un crack.



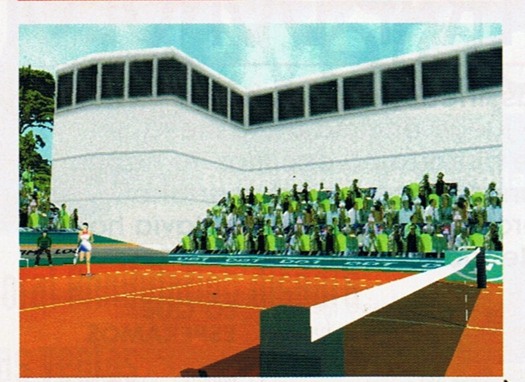




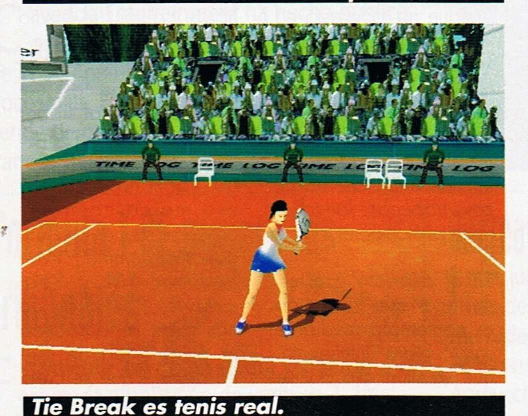
Este campeón prepara su golpe.



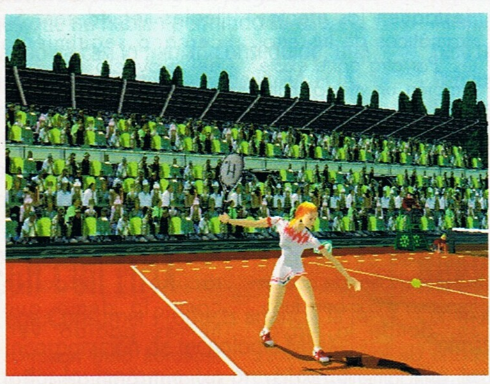




No falta ni un detalle en las pistas.



Tie Break es tenis real.



Las sombras dinámicas son únicas.

CAMPOS

Son ocho los campos en los que podremos jugar. Situados a lo largo y ancho del globo terráqueo podréis visitar países como ...

- Sao Paulo: Una exótica pista brasileña, con un suelo de hierba.
- Moscow: Asombroso recinto cerrado. Muy rojo y muy sintético (y abarrotado de público).
- Tokio: Sólo decir que es frío, es azul, y es cerrado. Sayonara.
- Wimbledon: El rey de todos los premios. Lujo y estilo en esta pista de hierba.
- France Open: Arena y sudor es todo lo que veremos en este premio, jugando bajo un sol de justicia.
- US Open: Otra de las pistas sintéticas más famosas del campeonato. Valida para campeones.
- Johanesburgo: La más lejana e indómita de las pistas llega desde el extremo de Africa.
- Australia: Quizás más lejos que Johanesburgo pero más cerca de nuestros corazones. Junto al US Open.

campeona de VillaArriba hasta los mismísimos Pete Sampras o Arantxa Sánchez Vicario, lo cual da bastante juego tanto a los paquetes de la raqueta, como a los ases de la ATP.

LAS CÁMARAS

Existen cámaras para todos los gustos, desde las prácticas cámaras de fondo de pista (en dos versiones normal y picada) ideales para jugar, hasta las espectaculares cámaras dinámicas en las que se observa todo el potencial 3D que presenta Tie Break. Cámaras que siguen los movimientos del jugador, que persiguen la bola, de repetición de jugadas, panorámicas del campo, travellings, acercamientos, ... En resumen más cámaras que en una retransmisión del Canal +.

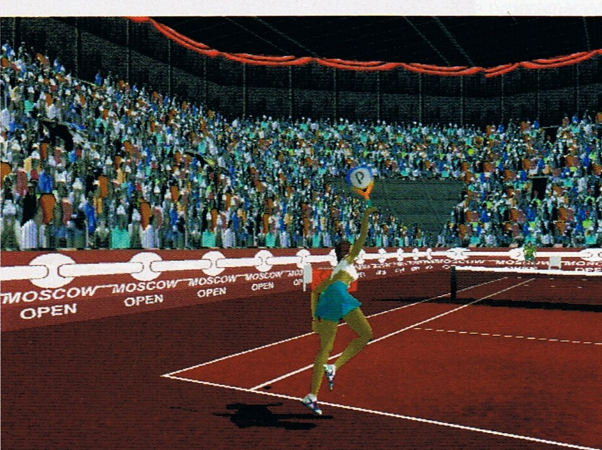
LOS MODOS DE JUEGO

Desde un sistemas de menús al estilo Need for Speed 2 con un grafismo elegante y cuidado, accederemos a todas las opciones que ofrece Tie Break. Hablemos de modos de juego: en la modalidad práctica, pondrás a prueba tus golpes y tus técnicas enfrentándote a una endemoniada máquina lanzadora que no se detendrá anta nada ni ante nadie hasta hacerte morder el polvo; en el modo partido, disfrutarás de un enfrentamiento "amistoso" para ir abriendo boca antes de la modalidad reina: el torneo.

Una vez iniciado el torneo se presentan ocho pistas, repartidas a lo largo y ancho del planeta, en las que tendremos que competir para alzarnos con la victoria total. En esta modalidad descubriremos una de las principales bazas de Tie Break en lo que a jugabilidad se refiere. Para participar en cada premio nuestro tenista necesita alcanzar una determinada categoría, reflejada por medio de sus puntos ATP: a más punto mayor categoría. Al principio del torneo sólo podremos participar en 2 de los 8 premios disponibles, ya que los puntos ATP de nuestro inexperto tenista no nos permiten mayores lujos. Pero no os preocupéis pues, victoria tras victoria, iremos acumulando puntos con lo que al término de cada premio tendremos nuevos campeonatos donde elegir. De esta manera, el juego consigue que nos piquemos para vencer en todos los enfrentamientos y así descubrir lo antes posible todos los campeonatos disponibles.

SÓLO TENIS

Sin duda es en lo que se están preocupando los chicos de Hammer de ofrecer tenis y sólo tenis. Sin dejarse cejar por las marcas comerciales, los sponsors oficiales, o las gaitas del *motion capture*, están consiguiendo centrarse en el juego y recubrirlo de un grafismo y una tecnología que ayuden a potenciar la jugabilidad en lugar de estrangularla. Esperamos desde aquí que los sentimientos que recorrían nuestro cuerpo al jugar a títulos como *Match Point* o vuelvan a resurgir de los más profundos abismos con la llegada de este auténtico juego de tenis. ✦



Bonita y sugerente postura.



El efecto flare de los focos crea un gran ambiente.

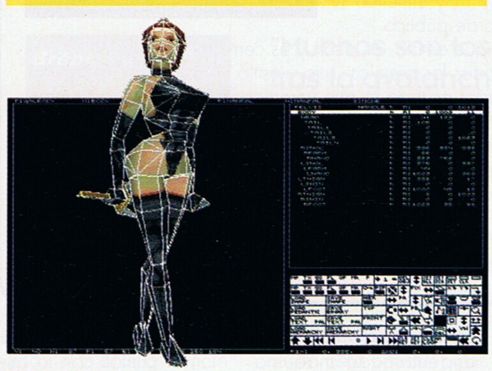
DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: JUAN DE MIGUEL

Mazmorras, Tiranosaurio Rex y Guerras

DEATHTRAP DUNGEON

El autor de estas líneas se dejó una copia de la preview de este juego encima de la mesa del salón. Su madre pintarrajeó encima: 'Tu habitación sí que es una trampa mortal, marrano'. Tiene razón, pero da igual porque todavía hay sitio para el ordenador.



Para la gran mayoría de cristianos a este lado del canal, los libros de la serie *Fighting Fantasy* (o como quiera que aquí fueran titulados), son bastante poco conocidos. Sin embargo, en el resto del mundo resulta que son un gran éxito. Desde la publicación del primero, titulado *'The Warlock of Firetop Mountain'* (algo así como: 'El hechicero de la Montaña de Fuego'), pasando por el cuarto y el que da título al juego que nos ocupa, 'Deathtrap Dungeon', y así hasta 60 títulos, estos libros han vendido como seis billones de ejemplares en ciento doce idiomas (vale, me lo he inventado. En realidad son catorce millones de libros en veintitrés lenguas distintas). Bueno, lo que importa es que son famosos.

Para el que no sepa de que van, se trata de libros organizados como aquellos viejos volúmenes de Timun, más llamados 'Elige tu propia aventura'. Hay que ir leyendo hasta que, cada cierto número de páginas, se nos presenta una alternativa: ¿matas a la viejecita inocente (página 63) o entras en el portal inter-dimensional (página 112)? Según elijas, pasas a la página en cuestión, y sigues leyendo. Y así hasta que llegas al fin o tiras el libro por la ventana, harto de leer en círculos. Pero en el caso de la saga *'Fighting Fantasy'* existía el añadido de que llevabas un personaje de verdad, con su nombre y sus características, y, de vez en cuando, tenías que combatir contra extraños monstruos blandiendo una tirada de dados. Según la *'Worl News for the Really Sad People Association'* nadie, nunca jamás, acabó uno de esos libros sin hacer trampas con las puntuaciones de las tiradas de dados por lo menos tres veces. Triste, pero: ¿quién te va a acusar de tramposo si el libro lo lees tú sólo?

De modo que en Eidos se les ocurrió la brillante idea de publicar un juego con dicha licencia para aprovechar la tremenda popularidad de la saga. Quizás estaban cansados de vender tanto *Tomb Raider* a las masas, pero es extraño que el primer adversario serio para el trono de nuestra querida Lara Croft (quitando *Tomb Raider 2*) comparta casa origen con ella.





EL JUEGO

En su versión informática, DeathTrap Dungeon es un arcade 3D que trata sobre las aventuras de un héroe, llamado Chandrog, si eliges al macho-macho, o Loto Rojo si eliges a la morenaza en tanga, a través de un mazmorra (lo habéis adivinado) plagada de trampas. Además de toda clase de ingenios mecánicos, laberintos tortuosos y efectos de luz amenazantes, hay unas 55 criaturas distintas con las que combatir. Tenemos desde los clásicos orcos, guerreros, dragones, momias y zombies, hasta los más exóticos Tiranosaurio Rex y el Cerdo Explosivo (¡Jeeeesus!, ¿pero qué fuman estos diseñadores de juegos?).

Aunque no todo está en tu contra; para facilitarte la travesía de los prometidos 10 niveles, con 10 subniveles distintos, tendrás todo un arsenal a tu disposición: espadas, hachas, martillos, hechizos, trabucos, lanzallamas, pociones, etc.

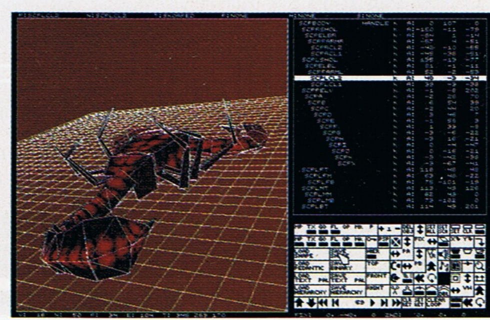
En el aspecto gráfico destacar que la acción se contempla mediante una cámara 'inteligente' que se sitúa allá donde permita seguir mejor la acción, o donde más se destaquen los efectos dramáticos de tus errores. Por otra parte existe también un modo multijugador, para redes locales o dos PCs conectados por módem. En cuanto a contenido, poco. Parece que los diseñadores se han concentrado en crear un juego sencillo, de acción frenética y combate furioso, donde la mayor parte de los elementos, no estrictamente arcade, son la navegación de los laberintos y la detección y evitación de trampas.

LO QUE ESPERAMOS

Mucho. Ian Livingstone, creador de la saga de libros y autor del mismo 'Deathtrap Dungeon', es una especie de gurú del mundo de los juegos de mesa al haber creado la 'Games Workshop' con un amigo. Por si no lo sabéis, esa marca controla, entre otros, a los juegos *Warhammer*, *Warhammer 40k* y *SpaceHulk*. Por ello, no nos cabe en la cabeza la posibilidad de que no dejaría que se crease un juego que fuera a defraudar a tantos leales seguidores. Su cercano seguimiento del proyecto nos asegura que todo va estar cuidado al máximo para nuestro mayor divertimento.

Y, desde luego, si el juego se demuestra remotamente tan espectacular y atractivo como la demo que hemos podido ver, tenemos ante nosotros un gran programa. Por favor Eidos, no la fastidiéis con DeathTrap Dungeon, ¿vale? ✦





Con el procesador PENTIUM®II seguimos por delante

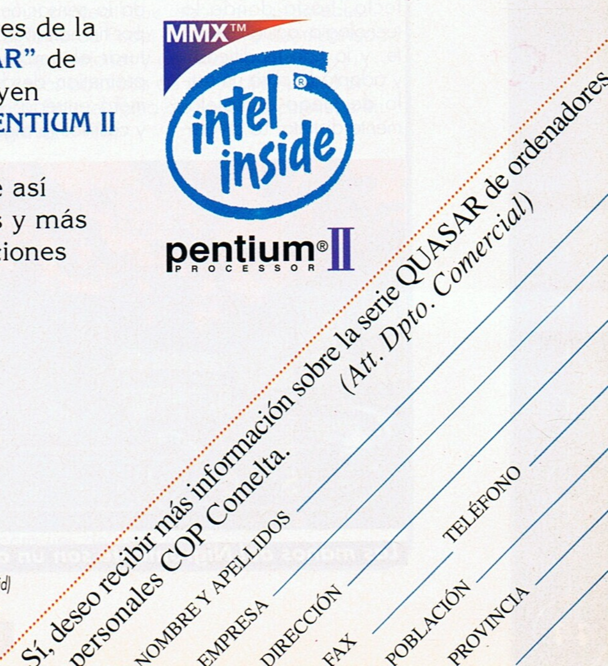


Comelta, sa.

El nuevo procesador PENTIUM®II combina las más altas tecnologías del momento, *"poniendo en manos del usuario la más elevada productividad"*.



Los ordenadores de la serie **"QUASAR"** de **Comelta** incluyen **procesador PENTIUM II** a 266 Mhz, convirtiéndose así en las mejores y más potentes estaciones de trabajo.



Comelta, s.a. INTERNET http://www.comelta.es

Ctra. de Fuencarral Km. 15,700 - Edificio Europa 1ºpl. - 1 • Tel.: (34 1) 657 27 50 • Fax: (34 1) 662 20 69 • E-mail: mad-informat@comelta.es • 28108 ALCOBENDAS (Madrid)

Avda. Parc Tecnològic, 4 • Tel.: (34 3) 582 19 91 • Fax: (34 3) 582 19 92 • E-mail: bcn-sti@comelta.es • 08290 CERDANYOLA DEL VALLÈS (Barcelona)

Rua de S. Tomé, nr. 17 A/B • Tel.: (1) 941 65 07 / 60 28 • Fax: (1) 941 66 12 • Prior Velho / 2685 SACAVÉM (Lisboa) PORTUGAL

DESARROLLADOR	RAVEN
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE 3D
PRECIO	7.495 PTAS.

AUTOR: JUAN DE MIGUEL

La amenaza es Eidolon

HEXEN II

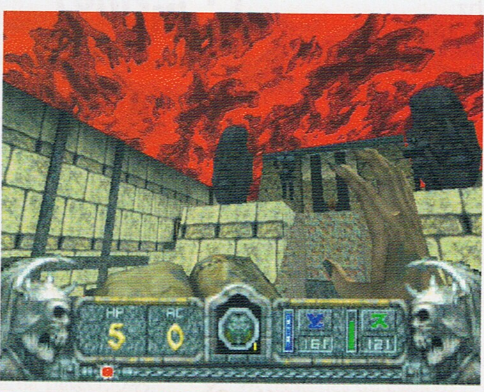
Parece que nos pasamos la vida librando al mundo del mal que le acecha. Acabamos con D'Sparil en Heretic, terminamos con Korax en Hexen, y ahora debemos enfrentarnos con una amenaza aún mayor, Eidolon. El autor se pregunta de dónde sacan los de Raven esos nombres. (¿Con el Scrabble?)

Por fin parece que en el mundo de la programación de videojuegos la gente se está dando cuenta de que, de vez en cuando, no es necesario reinventar la rueda. Nos estamos refiriendo a la, cada vez mayor, reutilización de software por parte de los programadores. Raven lleva ya un tiempo licenciando (i.e. soltando una pasta) a Id sus 'máquinas de juego' (del inglés *game engines*). La última adquisición ha sido la máquina del *Quake*, sin duda el mejor sistema de representación en 3D para videojuegos en existencia. No han sido los únicos, pues se planean otros muchos títulos utilizando la misma maquina (como los X-MEN, también de Activision), pero el producto de Raven que tenemos en las manos es el primero en salir a la luz. Y, de momento, no nos ha defraudado.

Desde luego, los programadores de Raven no se han limitado a hacer otra versión del *Quake*. En su lugar han tomado un programa casi perfecto, hasta donde la tecnología actual permite, y lo han modificado y adaptado para un estilo de juego completamente distinto. La diversidad de escenarios, la arquitectura, la utilización masiva de efectos de iluminación y de agua dan una sensación completamente distinta a la que pueda dar el producto de Id. El combate, muy influido por la decisión de incluir armas cuerpo a cuerpo como parte integral de la aventura, también ha evolucionado muchísimo. Y, sobre todo, la inclusión de una trama, de puzzles y de, hasta cierto punto, una evolución del personaje, generan un estilo de juego totalmente diferente de cara al usuario.

Los programadores de Raven no se han limitado a hacer otra versión del Quake

¿Mejora a sus antecesores en la saga? Claramente, sí. No es sólo el que se utilice una máquina gráfica completamente distinta a las del *Heretic* o el *Hexen*, que no dejan de ser evoluciones del clásico *Doom*, sino que además da la sensación de que por fin han logrado capturar el ambiente que prometían desde la primera entrega: espadas y castillos (o algo así).



Las manos del Nigromante son un detalle.

HEXEN II

Como en el Hexen I, el Hexen II nos deja elegir a nuestro héroe inicial. En este caso se nos ofrecen cuatro estereotipos: el Paladín, el Cruzado, la Asesina y el Nigromante. El primero es el único jugador netamente preparado para la lucha cuerpo a cuerpo, sus dos primeras armas son de este tipo. El Cruzado aguanta el cuerpo a cuerpo pero posee un arsenal preparado para la lucha a distancia. La Asesina vence por velocidad y astucia, pero no aguantará mucho castigo físico. Por último, el Nigromante exige un método especial de juego para mantener a los enemigos alejados: no aguantarás un telediario contra un golem de piedra si te dedicas a endiñarle de frente con tu hoz. A diferencia de otros muchos juegos parecidos, el utilizar un personaje u otro va más allá de los arsenales a tu disposición. Además, según avancen en el juego, los personajes ganarán experiencia que les permitirá avanzar de nivel. Cuanto más alto sea el nivel de tu personaje, más daño aguantará e infligirá a sus enemigos. Además, la capacidad de almacenar energía mágica aumenta. Cuando llegue a ciertos niveles de experiencia, el personaje ganará algunas habilidades especiales.

Como ya he dicho el combate es mucho más físico y cercano que en el *Quake* o similares. El primer arma es, en todos los casos, un arma cuerpo a cuerpo. Es la única que podemos utilizar ilimitadamente. Además resulta mucho más efectiva de lo que parece, y nos encontraremos recurriendo a ella incluso cuando ya dispongamos de armas más avanzadas. El resto de las armas a nuestra disposición (mira el recuadro para una lista completa) utilizan maná (energía mágica) en lugar de munición. Existen dos clases de maná: azul y verde. La segunda arma utiliza la variedad azul y la tercera, verde. Si conseguimos hacernos con la cuarta arma, ésta utilizará maná de ambos colores.

Lo que nos empuja a combatir los enemigos de cerca es que, en esta ocasión, nuestros enemigos tienen la terrorífica afición de esquivar tus ataques. Y además lo hacen con una espantosa eficacia. Resulta estremecedor contemplar cómo un hombre jaguar rueda por el suelo esquivando tu bola de fuego, que le pasa por encima y se estrella contra la pared. Si no fuera porque en general si se acerca te va a hacer mucho daño, sería una gozada ver moverse a los enemigos. Con una fluidez y agilidad nunca vista en un juego de ordenador. Vamos, que poco más y parece un ballet. Así que nos vemos resignados una y otra vez a la pelea cuerpo a cuerpo, mientras agitamos el ratón en un frenético intento de no ser machacados sin piedad. La primera vez que un golem te arranca la cabeza de un golpe, es gracioso. Y te aseguro que no va a ser la única.

Aparte de ser ágiles, astutos, y, en general, un serio dolor en el culo, los enemigos vienen en una gran variedad de colores y sabores. El mundo del Hexen II se divide en cuatro continentes: el castillo de Blackmarsh, los templos aztecas de Mazaera, las pirámides egipcias de Thysis y la ciudad arrasada de Septimus. Cada uno de estos mundos cuenta con su particular colección de bichos: arañas, arqueros, golems de diferentes tipos, escorpiones del tamaño de un coche, hombres jaguar y sus hermanos aún más peligrosos, los hombres pantera, hidras, medusas, ángeles caídos, momias, imps y magos de la calavera. Cada uno



construido con una millonada de polígonos perfectamente animados y más texturas encima que una fábrica de tapices. Cada mundo, además, cuenta con su particular estilo arquitectónico, que en todos los casos está muy logrado. La ambientación es inmejorable.

PUZZLES

Pero lo que realmente distingue a Hexen II de otros juegos de acción en primera persona (léase, el *Quake*) es la inclusión de puzzles como parte integrante y principal motor del juego. Nada de 'llega hasta el final del nivel y se acabó-chin-pun' ni nada parecido. En vez de eso la tarea del héroe en cada uno de los cuatro continentes es localizar a uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis (Hambre, Muerte, Peste y Guerra) y acabar con él. Pero para poder hacerlo, primero hay que encontrarlo, así que en cada uno de los cuatro mundos el personaje se verá enfrentado a una misión, compuesta de multitud de pequeños puzzles interconectados. Una vez que acabemos con los cuatro enemigos finales, se nos trasportará a la fortaleza personal de Eidolon. Nada de un chalet con piscina en las afueras, como todo el mundo, sino una Fortaleza de Ébano. De ébano porque, presumiblemente, es tan negra como su futuro (o el tuyo como no uses el SAVE a muerte).

Los problemas, tomados uno a uno, son sencillos. Son del tipo 'trae esta cosa y te abro tal puerta', o navegación de plataformas, pulsar botones, etc. Pero, dado que todos los mapas que componen un nivel están interconectados, formando un espacio de juego inmenso, localizar los lugares adecuados donde utilizar los objetos precisos es complicado. Además, sin automapa resulta casi imposible estar seguro de que se ha explorado un nivel en su totalidad. No perdais la esperanza y seguid investigando cuando os quedéis atascados. Probablemente tengáis algunas pistas para los problemas más difíciles repartidas por el nivel.

Cada mundo cuenta con su particular estilo arquitectónico

Las zonas ocultas suelen ser sencillas de localizar apretando o golpeando paredes u otros objetos, en general, están indicadas de una manera más o menos cantosa.

REALIZACIÓN TÉCNICA

Tomando como base la máquina del *Quake*, la verdad es que los de Raven se lo tendrían que haber currado para pifiar en la realización técnica. Por si no ha quedado claro, nada más lejos de la realidad. Todo tiene la sensación de ser un trabajo bien hecho: los enemigos, las animaciones, los escenarios e incluso el sonido. La arquitectura de las zonas sólo puede ser calificada de excelente, y la adición de efectos de luz está muy conseguida. Los monstruos se mueven con realismo, y las animaciones de muerte son completamente creíbles.

Por cierto, éste es un juego donde la mayor



ARSENAL BÁSICO PARA EL HÉROE COMPLETO

Cada uno de los cuatro héroes disponibles posee cuatro armas a elegir. Esto hacen 16 armas distintas (¡mira mamá, se multiplicar!). Si tenemos en cuenta que cada una cambia de acción cuando el Tomo de Poder está activado, hacen un total de 32. Naturalmente tendran que encontrarlas antes de utilizarlas.



Nigromante
Arma 1: La Hoz. Arma básica de combate cuerpo a cuerpo. No hace mucho daño, pero las víctimas, según el manual, suministran a los nigromantes de alto nivel salud o maná. Bajo los efectos del tomo de poder aumentan el daño y el alcance del arma.
Arma 2: Proyectiles Mágicos. Hechizo elemental ofensivo, consiste en un proyectil que, partiendo de la mano del nigromante, se dirige a toda galleta hacia el enemigo. Difíciles de apuntar y no tan rápidos como los pintan. En su versión 'tomificada' se lanzan tres en lugar de uno.
Arma 3: Huesos. El nombre más estúpido para un hechizo que se haya oído jamás. Dispara como una ametralladora, rápido, causando bastante daño. La versión ampliada cambia radicalmente el funcionamiento del arma, disparando lo que parece un misil.
Arma 4: Báculo del cuervo. En su versión normal dispara tres rayos de energía luminosa. En la versión aumentada convoca a una manada de cuervos para que ataquen a su victima.



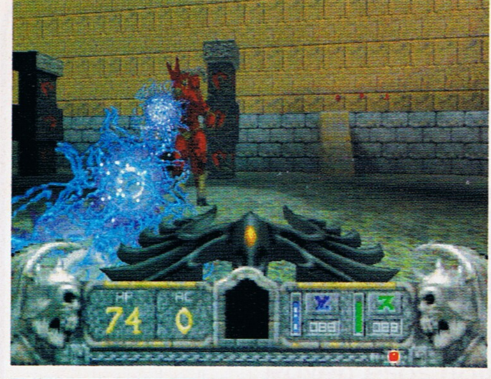
Asesina
Arma 1: La Daga. Un arma mucho más efectiva de lo que parece, pero de muy corto alcance. Si activamos el tomo de poder se carga con un poderoso veneno que liquida a nuestras víctimas en un periquete.
Arma 2: La Ballesta. Dios sabe por qué, pero esta ballesta dispara sus flechas de tres en tres y gasta maná. No tan útil si consideramos que es raro que los tres proyectilos alcancen a un enemigo. Aumentada dispara cinco proyectiles explosivos.
Arma 3: Granadas. Sí, hijos míos. La asesina lanza granadas, obtenidas Dios sabe cómo a partir del maná verde. Si utilizamos el Tomo de Poder aumentan el número de subexplosiones del proyectil.
Arma 4: Báculo de Set. Sin duda una de las armas más espectaculares. Normalmente dispara unos proyectiles que aumentan su energía dependiendo del tiempo que preparemos el arma. Con el Tomo de Poder activado dispara un extraño proyectil que encadena a nuestro enemigo y lo desgarra desde todos los ángulos. Hay que verlo para creerlo.



Paladín
Arma 1: Guanteletes. Somos tan machos que podemos acabar con nuestros enemigos a puñetazos. Si utilizamos el tomo del poder pegaremos más fuerte que Classius Kay sin parkinson.
Arma 2: Espada Vorpal. No sé qué significa vorpal, pero para ti y para mí, es una espada que utiliza maná azul cuando golpea. Y hace mucho daño, pero sólo de cerca. Bajo los efectos de un Tomo de Poder dispara, además, un rayo.
Arma 3: El Hacha. Además de atizar de cerca, el hacha dispara un proyectil que rebota en las paredes. Si utilizamos el Tomo de Poder además va acompañada de una serie de explosiones y esquirlas.
Arma 4: El Purificador. Dispara dos líneas paralelas de proyectiles, como si de una doble ametralladora se tratara. Bajo el Tomo de Poder se convierte en un bazooka extraordinariamente efectivo.



Cruzado
Arma 1: Martillo. Bueno a corta distancia, aunque no hace mucho daño. Bajo los efectos del Tomo de Poder aumenta el daño que inflinge a sus enemigos.
Arma 2: Mazo de Hielo. Otra de las armas más alucinante. Dispara pequeñas bolas de hielo que acaban por congelar a tus enemigos. Si utilizas el Tomo de Poder, disparará una tormenta de hielo en miniatura.
Arma 3: El Bastón de Meteoros. Dispara grandes proyectiles explosivos. Con el Tomo de Poder cambia completamente, y lanza torbellinos de viento que hieren y lanzan a tus enemigos contra las paredes.
Arma 4: Luz de Fuego. Este precioso bastón lanza un rayo de luz tremendamente destructivo contínuo que, además, rebota en las paredes. En la versión chachi dispara tres de estos rayos.



Algunas armas almacenan poder.





HEXEN2.COM

Visita la página web de Hexen II.

parte de los escenarios, exceptuando las paredes, es rompible. Y es una gozada ir machacando cosas por ahí, destrozando mesas y macetas, asesinando ovejas. Incluso es posible ensañarse con los cadáveres de nuestros enemigos. Si juegas con el Cruzado tendrás el placer de contemplar cómo los enemigos congelados con la maza de hielo se inmovilizan y se vuelven trasparentes como estatuas de cristal, esperando un martillazo para irse a hacer gárgaras.

El sonido cumple con su cometido, es oscuro y amenazador. Los enemigos chillan y gimen con gran sentimiento, y los chirridos de las arañas y el crujir de pinzas de los escorpiones hielan la sangre en las venas. La música del CD acompaña bien y ayuda la ambientacion de la aventura.

EN CONCLUSIÓN

La verdad es que Hexen II resulta una muy buena evolución de una tecnología, ya probada, como es la máquina del *Quake*. Al estar libres del los 'cómos', Raven ha tenido tiempo para fijarse 'en', y cuidar de, los 'qués'. El resultado es un estilo de juego completamente distinto y una sensación espacial muy diferente. Allí donde era posible (efectos de luz, representación de monstruos, animación, etc...) Raven a mejorado al *Quake* de una manera notable, modificando y adaptando en lugar de innovar.

Tanto los enemigos como las animaciones, son fruto de un trabajo bien hecho

Además, si eres el afortunado poseedor de una tarejeta aceleradora compatible con la versión Hexen II GL, prepárate. Los gráficos son absolutamente espectaculares, y algunos efectos, como la trasparencia del agua, no los habíamos visto nunca antes en nuestro PC. Además, con hardware dedicado es posible jugar en resoluciones altas si perder jugabilidad debido a la lentitud del refresco de pantalla.

Como era de esperar, Hexen II viene acompañado de toda la parafernalia multijugador de rigor. Un billón de jugadores a la vez en red mediante el soporte de los protocolos IPX, TCP/IP y la promesa de un estilo completamente distinto de combate en las batallas entre jugadores comparadas con lo que estamos habituados (osea, el Quake).

De todos modos, en lo que el Hexen II realmente despega es en la inclusión de un modo para un único jugador al que realmente merece la pena jugar. Ahora, gracias a los puzzles y a la trama tras ellos, tenemos un sentido del propósito que está ausente en otros juegos similares.

En el lado negativo destacar que los requisitos para jugar, tanto en memoria como en procesador, son bastante elevados, a pesar o debido a que se ejecuta en Win95. Además la dificultad es bastante elevada, y en su tercer nivel es ya casi imposible. El cuarto nivel de dificultad ni nos hemos molestado en probarlo. Además la lenta transición entre dos escenarios colindantes resulta a veces exasperante y rompe el ritmo de juego, haciendo tediosos los viajes entre dos localizaciones involucradas en la resolución de un problema.

La primera vez que un golem te arranca la cabeza de un golpe, es gracioso

Pero, salvo algunos problemas menores, nos encontramos ante un gran juego. Gracias Raven por el Hexen II. ✦



Una oveja lista para el sacrificio.

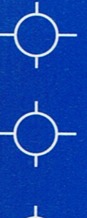
CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	P100 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166 24MB 3DFX
ACELERADORAS	SI
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	95%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	92%

CONDECORADO



El rival a batir



DARK REIGN

DESARROLLADOR	AURAN/ACTIVISION
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ESTRATEGIA 2D
PRECIO	7.495 PTAS.

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

Los aficionados a la estrategia estamos de enhorabuena, nada menos que cinco increíbles títulos nos acechan. La batalla continúa y grandes pesos pesados, como Age of Empires y Starcraft están a punto de aparecer y, por supuesto, colocarán el listón muy alto.

Desde *Dune 2*, de cuyas fuentes todos han bebido, hasta *Command & Conquer*, pasando por *Warcraft*, el mercado de la estrategia ha ido evolucionando a pasos agigantados. Las características de este género asustan: sólido juego en solitario, frenéticas campañas en modo multijugador, impresionantes (aunque no todo lo que nos gustaría) rutinas de inteligencia artificial, infinitas y variopintas unidades, mercenarios, edificios, etc. ¿Quién puede parar esto?

En la vanguardia de este tipo de juegos se encuentra Dark Reign, creado por Auran y publicado por Activision; se trata de un juego que ha entrado pisando fuerte en el mercado y en todas las listas. Ahora, y hasta que salga *Starcraft*, está en su momento de mayor esplendor pero, ¿realmente podrá con toda su competencia actual, vease *Total Anihilation*, *C&C: Aftermatch*, *7th Legion*, etc? La verdad es que lo tiene bastante crudo, pues a nivel gráfico todos están a la par, es decir, cuentan con los mejores gráficos SVGA que alguien pueda desear (quizá *StarCraft* sea el mejor en este aspecto); en cuanto a número y variedad de unidades, misiones y demás todos ellos despliegan gran cantidad de unidades y exploran nuevos campos en su uso: varios niveles de altura, posibilidad de emboscadas, ataques por tierra, mar (no en todos) y aire, ... pero hay que anunciar algo, *Total Annihilation* les barre a todos ellos. Sin embargo, Dark Reign se apoya principalmente en dos sólidos pilares que decidirán su puesto en el Olimpo de las estrategias: su potentísimo motor de IA, con el que podremos asignar comportamientos independientes a las unidades, marcar waypoints para realizar ataques autónomos, ... (en definitiva, una delicia), y su super-completo-y-macro-perfecto editor de misiones (no se ha visto nada igual en años) que se incluye con el juego, con lo que la vida de Dark Reign para el jugador se alarga insospechadamente.



¿Y EL GUIÓN QUÉ, OTRA VEZ CAMPEON DE EUROPA?

Pues si, otra vez Campeón de Europa, es decir, una nueva vuelta de tuerca a la historia de siempre, pero la verdad es que tampoco se puede innovar demasiado en este aspecto. La historia de Dark Reign nos sitúa en mitad del típico enfrentamiento entre dos fuerza rivales, en este caso, la Guardia de la Libertad y el Imperio. Tendremos que demostrar nuestro mérito como estrategas a lo largo de las más de 30 misiones individuales que se proponen, todas ellas, eso si, muy bien detalladas, cosa de agradecer ya que en otros títulos el objetivo de la misión no queda todo lo claro que debiera.

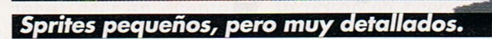
Las rutas resultan imprescindibles.

Dichas misiones individuales están organizadas de forma diferente a como lo están en otros juegos de estrategia, pues aquí manteniendo el objetivo de cada misión, cada bando (bien Guardia de la Libertad, bien Imperio) debe desempeñar el papel que le corresponde en la contienda. Por ejemplo, si en una misión de la Guardia de la Libertad se debe destruir la base enemiga del Imperio y rescatar a los prisioneros encarcelados en ella, la misión del Imperio comienza con el ataque de la Guardia de la Libertad y el consiguiente rescate de los prisioneros; con lo que el jugador deberá defender, reconstruir la base y encontrar a los prisioneros fugados para matarlos.

¿QUÉ EXPLOTAMOS ORO, ÁRBOLES, TIBERIUM QUIZÁ?

Ni oro, ni árboles, ni tiberium, sino Agua y Taelon. Básicamente, la primera vez que se contempla una partida de Dark Reign puede parecer que se está viendo una de *Command & Conquer*. Los hábiles jugadores tendrán que ingeniárselas y buscar sus propios recursos para, de esta forma, poder construir sus edificios y sus unidades. El agua es el punto fundamental del juego: desperdigados a lo largo del mapa vamos a encontrar pequeños charcos de agua, que habrá que

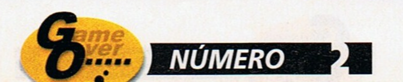




Sprites pequeños, pero muy detallados.

PARÁMETROS DE CONDUCTA

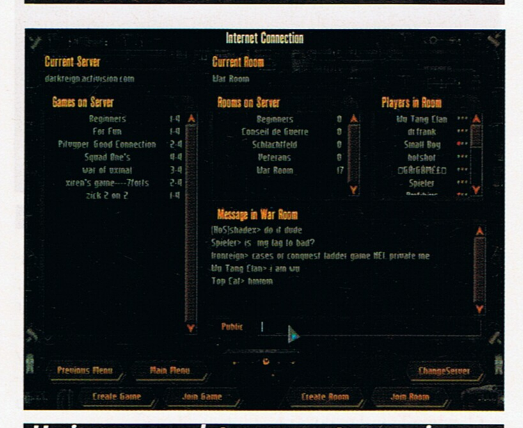
- Perseguir enemigos: Indica cuánto puede una unidad apartarse de su camino para acabar con el enemigo atacante.
- Tolerancia al daño: Cuánto daño puede aguantar una unidad antes de salir corriendo. Desde huir como un cobarde hasta los más valientes aguantan hasta la muerte.
- Independencia: Marca la personalidad de una unidad o cómo responde ante una orden. Si mandamos una unidad hasta un punto lejano y, a medio camino, se encuentra con un enemigo, ¿qué hará? Seguirá su camino; le disparará, pero seguirá su camino; irá a por él a matarlo.







Las elevaciones marcan la diferencia.



Un juego completo en cuanto a opciones.

drenar y venderla para conseguir dinero fresco (por lo del agua, ya sabes). Por otro lado, tendremos que construir, como siempre, una plataforma de almacenamiento acuífero y con el típico camión que se nos regala amablemente, ir a por ella. La plataforma se llena en tres viajes, aproximadamente, y una vez completa se podrá vender su contenido pero, si estamos más apurados que el del anuncio de Philip Shave, gozaremos de la posibilidad de vender el agua antes de tiempo.

El otro recurso, el Taelon, provee de energía a nuestra base, por ello, gracias a dicho generador podremos producir más unidades y edificios. Al igual que con el agua, con el generador se regala un bonito camión para buscar los cristales verdes de Taelon, que están perdidos en el mapa, y son los que







nos darán poder y energía. Si bien es necesario tener energía, y cuanta más mejor, por supuesto, en caso de necesitar más agua que energía podremos utilizar el camión de la energía para recolectar más agua y viceversa. El control de recursos y la construcción de unidades y edificios es muy sencillo de utilizar y altamente intuitivo.

UNIT READY

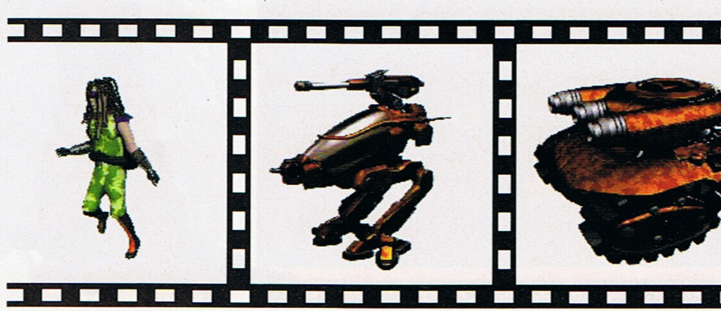
Por fin podremos encargar una ración de soldados de una vez, gracias al cielo ... podremos comandar un ataque sin tener que volver cada 10 segundos a nuestra base para pedir otro soldado. Siguiendo con el tema, aunque las unidades de un bando y las del otro presentan las típicas similitudes, no os preocupéis pues existen cuantiosas diferencias entre ellas en lo referente a la filosofía de uso. Como en *Command & Conquer*, y por los siglos de los siglos, el Imperio es la fuerza bruta, mientras que La Guardia de la Libertad representa la inteligencia y la estrategia. Las unidades del Imperio son, normalmente, más poderosas; así ocurre, por ejemplo, con la Infantería. En el Imperio son como Terminator, con armas de plasma capaces de disparar a enemigos en tierra o aire, exterminadores que utilizan sus armas de ácido para destruir vehículos blindados, ... Por su parte, en La Guardia de la Libertad son mucho más débiles, no poseen tanto armamento pesado, son simples mercenarios dispuestos a morir por una causa justa. Si esto fuera siempre así el combate sería muy injusto y desequilibrado, por eso, mientras que el Imperio tiene sólo unas pocas unidades de Infantería, la Guardia de la Libertad posee muchos tipos de soldados y, además, mucho más inteligentes; un ejemplo, el Mártir no lleva ningún arma de plasma y tan sólo porta una carga de explosivos, pero con ella es capaz de tumbar edificios o unidades por impacto. Pero, quizá, lo mejor de las tropas de la Guardia sea la posibilidad que tienen de transformarse. Algunas unidades pueden metamorfosearse en árboles, rocas, etc., para camuflarse en las montañas o bosques y poder coger al enemigo por sorpresa. El Scout, aparte de poder transformarse, es muy rápido, lo que lo convierte en un punto a tener en cuenta. La Guardia posee un Francotirador, que también se puede trasnformarse y esconderse entre los árboles y piedras, y un Saboteador que se transmuta y destruye edificios. Aunque esto parezca una ventaja, resulta muy complicado esconderse y que no te vean, por ello, si ven moverse un árbol es normal que le disparen.

En el Imperio son como Terminator, con armas de plasma capaces de disparar a enemigos en tierra o aire

Ambos bandos poseen un Infiltrado capaz de camuflarse, no en piedras o árboles como el resto, sino en el enemigo; por medio de este personaje te puedes mover en su base, espiar e incluso sacar planos de edificios o unidades. Resulta muy útil a la hora de ampliar nuestra línea de visión y, de esta forma, atacar con un poco más de cabeza que simplemente llevar 100.000 unidades al tajo (a la batalla queremos decir, no al río que atraviesa la Península). Otro elemento

ÓRDENES

- Explorar: La unidad comenzará a rastrear en busca de Agua y Taelon, partiendo de su posición e intentando cubrir el máximo espacio posible. Aunque en algunas ocasiones (más de las que nos gustaría) se enciclan en una zona y se vuelven medio tontos; esta es una opción muy buena para una investigación previa.
- Hostigar: Consistente en localizar unidades enemigas, abrir fuego contra ellas lo suficiente como para mosquearlas y huir todo lo deprisa que se pueda, en cuanto comiencen a llover balas. En algunos manuales de famosos estrategas esta táctica recibe diversos nombres "tira la piedra o esconde la mano" o "táctica de la mosca cojonera", muy útil.
- Buscar y destruir: Sencillamente tus tropas buscan unidades enemigas y acaban (o al menos lo intentan) con ellos.





Mención especial para el editor de misiones.



Las unidades son variadas y prácticas.

que diferencia a los dos bandos es la posibilidad de invisibilidad. Algunas unidades de la Guardia tienen la posibilidad de entrar en fase, y así ser más laboriosa su localización. Infantería, tanque o vehículos, todos ellos son inmejorables para dar una buena sorpresa a edificios, bases o unidades enemigas.

Una de las características más importantes de Dark Reign, y en la que se ha hecho mayor hincapié, es la inteligencia de las unidades y las rutas. Éstas son el camino a seguir por nuestras unidades; quizá desearías que tus unidades guardaran tu base o que paseasen por toda la pantalla. Con Dark Reign tu puedes, con facilidad, crear una ruta o incluso salvarla en el disco para que nuestra tropa pueda seguirla. Al tener la posibilidad de salvarla, se le puede asignar cualquiera de las rutas a alguna de las unidades. Crea una ruta alrededor de la base, selecciona circular y asígnasela a una escuadra, dedicándote a patrullar todo el tiempo, sin preocupaciones. En cuanto a la inteligencia de las unidades, podemos seleccionar cualquiera de ellas y asignarle una orden. Éstas son: Explorar, Hostigar y Buscar y Destruir. Aparte de las órdenes hay también comportamientos: Perseguir enemigos, Tolerancia al daño e Independencia, cada una en un rango bajo, medio y alto.

Una pega; parece ser que la IA sólo afecta al bando contrario

Otra característica importante es el terreno. Hay varios tipos de terreno (rocoso, arenoso, agua, hierba, etc) y, dependiendo de la unidad que se lleve, irá mejor y más deprisa o peor y, por tanto, más despacio. Esto es un punto del juego a tener muy en cuenta, además, no es lo



mismo estar en lo alto de una montaña que en la base de la misma. Juega con esto y tendrás una excelente ventaja contra tu enemigo; si quieres obtener una buena línea de visión (y disparo), toma buenas posiciones antes y durante el combate.

MULTIJUGADOR DEFINITIVO

Después de jugar en el modo de un jugador, quedamos un poco insatisfechos ya que el juego resultó algo más complicado de lo que parecía. Los enemigos tenían una inteligencia artificial bastante buena o, por lo menos, una mala leche increíble. Peor que en *Warcraft 2* o *Command & Conquer*, claro que estaba en el nivel medio y con el "bug" de los niveles (el medio es Difícil, el difícil es el Fácil, y el fácil el Medio), nos volvimos locos. Los enemigos no hacían otra cosa que asaltar nuestra base, y tras atacar y destruir las unidades se marchaban; volvíamos a construir y ellos regresaban para machacarnos nuevamente. Una pega; parece ser que la IA sólo afecta al bando contrario. Si no lo crees prueba a mandar un grupo de unidades a acabar con un enemigo y verás cómo se pasan un buen rato dando vueltas a su lado o acercándose demasiado a él. Cuando nos damos cuenta de ello nuestra unidad ya está por la mitad de su vida.

El editor permite crear nuevos juegos con increíbles características

Tras esto, decidimos pasarnos al modo multijugador y nos encontramos con una gran sorpresa (pero, gracias al cielo, no apareció Isabel Gemio). Dark Reign soporta módem, serie, red de área local y TCP/IP. Se puede jugar a través de Internet sobre el servidor de Activision, que busca jugadores, escenarios y todo de forma muy sencilla. Dark Reign tiene la característica de avisar en caso de que la conexión falle, si bien, dependiendo del tipo de conexión, tu juego irá mejor o peor, pero, desde luego, funcionará mucho mejor que cualquier de los juegos estrategia que hemos probado hasta ahora.

DARK REIGN: EL JUEGO DE ESTRATEGIA POR EXCELENCIA

Aunque contamos con dos bandos donde elegir, ambos están muy bien equilibrados; quizá con la Guardia resulte más difícil el juego pues necesita mucha más inteligencia y habilidad pero esto, más que un inconveniente, es un aliciente (rima). Si lo que te gusta es disparar y disparar, tendrás que elegir el Imperio, ya que es más poderoso; pero si lo que quieres es ir transformado a tus unidades en árboles o probar la invisibilidad y todas tus estrategias, elige la Guardia de la Libertad. Para que no nos cansemos en seguida de los niveles que posee el juego, éste incorpora un completísimo editor de misiones, mapas y posibilita incluso el ajuste de las características de las unidades y edificios o, por qué no, crear tus propias unidades. No hay unidades marinas y tan solo dos de aire, por eso, deberás aprender a crearte las tuyas propias. El editor permite crear nuevos juegos con increíbles características. Probablemente, una de las pegas que debemos poner a Dark Reign son los gráficos. Los terrenos son buenos pero las unidades son sosas y grises,





además el detalle de las unidades es minúsculo. Por contra, los efectos de luces y explosiones son realmente impresionantes.

En conclusión, con el editor y la promesa de más niveles y nuevas unidades para bajarnos de Internet, seguro que podemos pasar horas y horas con Dark Reign. Gracias a estos nuevos niveles y unidades, y gracias, también, a la posibilidad de jugar en red Dark Reign se convierte en un buen juego de estrategia que seguro que pegará muy fuerte (¿hasta que llegue *StarCraft*?). Pero, no perdáis de vista a juegos como *7th Legion* o *Total Anihilation*. ✦

Características	
Sistema mínimo	Pentium 90 MHz 16 Mb
Sistema recomendado	P166 32 Mb
Aceleradoras	No
Multiplayer	Sí

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	92%
Sonido	82%
Jugabilidad	88%
Total	**87%**

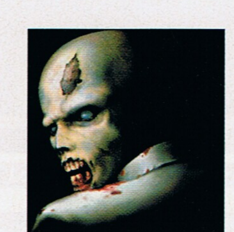
Condecorado

DESARROLLADOR	CAPCOM
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ARCADE 3D
PRECIO	6.900 PTAS.

AUTOR: JORGE ROSADO

La casa de los horrores

RESIDENT EVIL



Cada vez son más los éxitos de Playstation que están siendo versionados para los (cada vez mas poderosos) PC's. Desde los primeros Wipe Out y Battle Arena Toshident, hasta los más recientes Wipe Out XL, y el aclamado por todo el mundo Resident Evil. El intento por parte de Capcom de revivir las antiguas películas de terror que todos hemos podido contemplar en alguna ocasión (Zombie, La noche de los muertos vivientes, ...) se convirtió, en poco tiempo, en uno de los estandartes de la consola de 32bits.





Los fondos se integran perfectamente con los personajes 3D.

Pero, a pesar de que el saber hacer de Capcom está fuera de toda duda (tras bombazos de la talla de *Street Figther*, quién va a decir que no...), hay que reconocer que con Resident Evil no es que descubrieran la rueda precisamente, ya que los franceses de Infogrames la descubrieron muchos años antes con el primer *Alone in the Dark*.

Este título presentaba un desarrollo idéntico al de Resident Evil. Fue de los primeros títulos en hacer uso de personajes modelados en 3D y animados en tiempo real sobre cuidados fondos prerrendeados. Recreando una ambientación gótica y aterradora (estilo *7th Guest*) con patéticos zombies que se dirigían sin contemplaciones contra ti para recibir su ración diaria de plomo.

Una cosa está clara: hay que reconocer que el tiempo no pasa en balde y que el poderío tecnológico de un 368DX40 (ordenador puntero en los tiempos del *Alone in the Dark*) es un poquito menor que el de la Playstation y, por descontado, que el de los actuales Pentium 200 con aceleradoras 3D, con lo cual el número de polígonos de los personajes de Resident Evil se multiplica por N y las texturas hacen acto de aparición, consiguiendo una mejor ambientación y, en general, un mejor resultado.

RACCON CITY Y SUS ZOMBIES

El juego nos introduce de lleno en la ciudad de Raccon City, encarnando a uno de los miembros del comando S.T.A.R.S. especialistas en rescates arriesgados (podremos elegir entre el guaperas de turno, Chris Redfield, y la guaperas de turno Jill Valentine). La misión que se nos ha encomendado es la de investigar los extraños sucesos que tienen lugar en una de las mansiones del bosque de Raccon City.

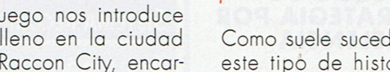
La misión que se nos ha encomendado es la de investigar los extraños sucesos de Raccon City

Como suele suceder en este tipo de historias, ninguno de los miembros del comando podía imaginar al acercarse a la mansión que ésta iba a estar infestada de una legión de zombies dopados, manadas de perros rabiosos, y horripilantes arañas de peludas patas. Pero cuando se dieron cuenta de ello, ya era demasiado tarde para retroceder; sólo había un camino para salir vivo de aquel infierno y era adentrarse en la mansión y descubrir qué demonios estaba pasando allí.

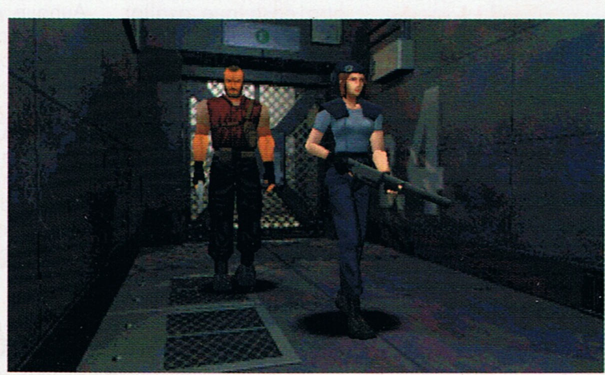
A partir del momento en que cruzamos la primera puerta de la mansión y oímos cómo se cierra a nuestras espaldas, no tendremos vuelta atrás y no nos quedará más remedio que armarnos de valor (aparte de coger todas las armas que encontremos en nuestro camino) y tirar para adelante.

SOLOS ANTE EL PELIGRO

La sensación de soledad nos invadirá durante la mayor parte del tiempo que dure nuestra partida. Estaremos sólos sin más compañía que los muebles de las habitaciones y los extraños sonidos que oiremos continuamente, mezclándose con el sonido de nuestras pisadas sobre el suelo. Esta quietud, más que soledad, es, sin duda, la que consigue aumentar la tensión de la partida y que, cada vez, estemos más atentos a lo que vaya sucediendo al compás del latido de nuestro acelerado corazón.







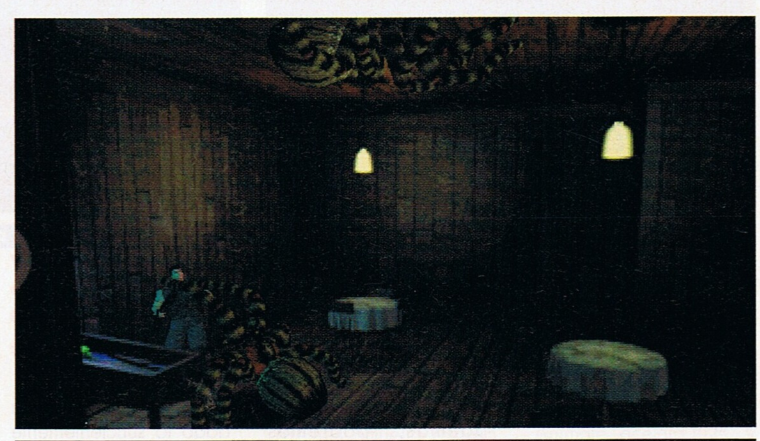
Tanto la ambientación de los decorados como los protagonistas son muy acertados.

APUNTO A UNA FAROLA Y ...

Es cierto, necesitas pasar un cursillo acelerado de tiro al blanco (o poseer un sexto sentido que ni Raphel) para acertar a la primera a los endemoniados enemigos. El punto de vista del juego (muy diferente al usado en arcades 3D tipo *Quake*) consigue despistar al más pintado y conseguir que vacíes cargador tras cargador y el zombie de turno ni se inmute.



Momentos de tensión.

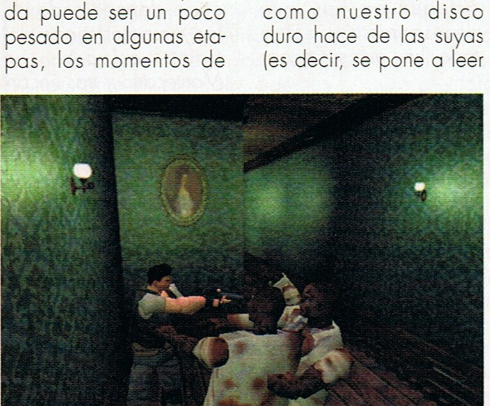


Aragh!!.

Aparte, los conseguidos planos picados de cámara que muestran sólo una fracción de la habitación en la que discurre el hecho, ayudan a que nos atemorice el acercarnos al límite de la vista que tenemos por temor a descubrir qué es lo que aparecerá cuando la cámara cambie de vista.

Con lo que a poco que algo se mueva, surja detrás de una esquina o salte a nuestras espaldas (aunque sea un lindo gatito), pegaremos un brinco cayéndonos de nuestra silla y corriendo aterrorizados por el pasillo de casa. Hay que reconocer que a pesar de que el transcurso de la partida puede ser un poco pesado en algunas etapas, los momentos de tensión harán que el corazón se te salga por la boca. Los enemigos más aterradores surgen por todos los lados y, aunque llevemos el arma a punto, puede que ésta no sea suficiente para parar su marcha y terminen acercándose peligrosamente. Cosa poco recomendable pues, en cuanto entremos en contacto con uno de los zombies, nos comenzará a devorar y sufriremos lo indecible hasta conseguir liberarnos de su abrazo.

Uno de los principales problemas (más bien molestias) del juego, aparece cuando al retroceder ante el avance de los zombies, o al abrir una puerta y entrar en otra habitación o, en definitiva, cuando el juego debe pararse a cargar nuevos escenarios, nos pasamos varios minutos (o algo menos) contemplando como nuestro disco duro hace de las suyas (es decir, se pone a leer como un condenado) cortándose la atmósfera del juego durante unos instantes vitales que consiguen que se pierda el hilo de la acción e, incluso, podamos llegar a desesperarnos.



No puedo con todos.

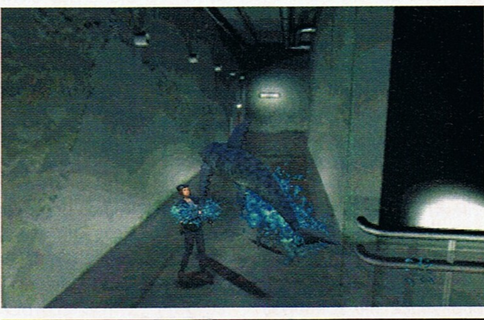


¡Sorpresa!

Este problema no lo vamos a poder solucionar a no ser que tengamos 32 o más megas de memoria y hayamos realizado la instalación máxima; si esto no es así, la tensa atmósfera se quedará cortada durante un precioso instante, con la consiguiente pérdida del hilo de la misteriosa aventura.

MEJOR QUE LOS ALONE IN THE DARK...

Seguro que sí y con diferencia, puesto que no es lo mismo, ni de lejos, personificar a un comando hecho y derecho que a un detective cuadrangular. Ni es lo mismo acabar con zombies supurantes que con zombies de nuevo cuadrangulares. Y en lo que respecta a jugabilidad, enigmas, armas y demás Resident Evil coloca el listón un punto más alto que sus competidores, a pesar de sus altísimas (por no decir abusivas) exigencias de hardware. De todas maneras, si tu equipo lo soporta desde aquí te recomendamos este Resident Evil: todo un desafío para tu corazón y tus nervios. ✦



Aquí también hay dinosaurios..

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	82%
GRAFISMO	92%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	72%
TOTAL	88%

CONDECORADO

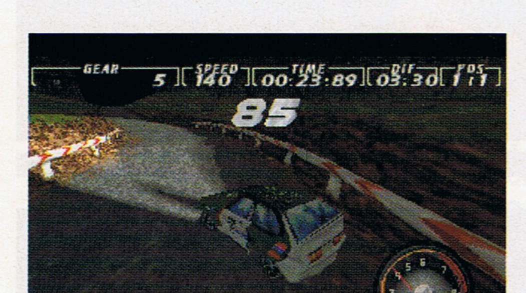
DESARROLLADOR	DDM
DISTRIBUIDOR	DDM
GÉNERO	DEPORTE
PRECIO	2.995 PTAS.

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

Carlos Sainz en PC

WORLD WIDE RALLY

Si deseas emular las proezas de un tal Carlos Sáinz y adentrarte en los secretos del mundial de rallyes, no lo dudes, acelera y no pares hasta ver la bandera de cuadros.



Ya esta aquí, ya ha llegado, el último juego de simulación de carreras de coches que nos faltaba; ya podemos volver a sentir la sensación de velocidad, ya sea por asfalto, tierra, piedras o incluso nieve y hielo.

Trompos, contravolantes, saltos, todo ello es posible si seguimos las instrucciones acertadas de nuestro particular Luis Moya. El objetivo principal es sencillo: tenemos que llegar de una pieza al final de cada tramo y, por supuesto, haciéndolo en el menor tiempo posible. El juego se divide en cinco circuitos diferentes que son: Montecarlo, Rally Safary, RAC de Inglaterra, el 1000 Lagos y el Rally Cataluña Costa-Brava. Además cada uno de los rallys se divide en 3 tramos diferentes, lo que supone que tenemos un total de 15 tramos de muy diversas y enrevesadas características y superficies. Para nuestra participación tenemos a nuestra disposición ocho modelos de coches: Lancia Delta HF, Toyota Celica GT4, Subaru Impreza, Porche 911, Peugeot 106, Citroen ZX 16V, Ford Escort Cosworth y el Jeep Willis (¿Qué pinta un 4X4 en el mundial de rallyes? O, más bien, ¿qué rallyes ven los creadores de WWRally?).

Cada coche tiene sus propias características y además, podremos modificar las distintas partes del coche, véase motor, frenos, ruedas, para así poder adecuar nuestro bólido a las características de la pista. La posibilidad de jugar en red ofrece un nuevo aliciente al juego, y mediante módem o serie podremos competir con nuestros amigos y disfrutar con otros experimentados pilotos.

CÓMO CONVERTIRSE EN CARLOS SAINZ EN 14 DÍAS

Después de una muy buena presentación, buen vídeo y buena música, entraremos en acción. Lo primero que deberemos comprobar es qué tal somos al volante o, en este caso, a las teclas. Para eso, lo mejor es practicar en alguno de los circuitos disponibles. Gracias a la práctica podremos ver nuestro nivel de conducción, el de los enemigos y empezar a conocer cada uno de los tramos que forman el campeonato. En la modalidad de práctica no hay enemigos y tampoco hay tiempos, nada mejor para perfeccionar nuestras manos.

Trompos, contravolantes, saltos, todo ello es posible

Si la práctica se nos ha dado lo suficientemente bien, es señal de que tenemos un nivel aceptable y estamos listos para entrar de lleno en el mundial de rallyes. Tenemos la posibilidad de jugar una carrera simple o un campeonato completo. Una vez en carrera, correremos los tres tramos contra nuestros adversarios (¡Vaya rally más raro!) y sólo existe una regla: hay que llegar el primero en cada una de los tramos. En la opción de campeonato correremos todos los tramos de todos los circuitos. El objetivo principal es conseguir tener un buen tiempo global, ya que si no ganamos alguna carrera quedaremos descalificados, así que hay que ponerse las pilas para ser el campeón del mundo de rallyes. Si piensas que esto es muy difícil y que no es para ti, pregúntale a Carlos Sáinz y el mismo te dirá lo duro que es,



WW Rally es similar al SEGA Rally.



La vista interior aumenta el realismo.

así que no hay que desesperarse y, sobre todo, hay que ser tenaz.

Bueno, vamos a correr un campeonato. Pero, ¿si no he elegido coche? ¿Cuál elijo? Para sacarte de dudas, vamos a comentarte que cada uno de los coches tiene sus propias ventajas e inconvenientes. De la elección de nuestro vehículo depende nuestra victoria. Cada coche puede ser pilotado de forma automática o manual (empieza por automática, es lo más recomendable). Además de elegir el modo del cambio de marchas, el coche puede ser modificado dependiendo de las características del tramo; así pues, en Montecarlo y tras encontrarnos nieve, hielo y unas carreteras más estrechas que la mujer de los Roper deberemos: seleccionar ruedas especiales para la nieve, tocar "algo" los frenos y coger el tipo de motor medio (buena velocidad punta y buena aceleración). Dentro de los posibles cambios que se pueden hacer en un coche (infinitos en la vida real ¿verdad?) aquí tenemos:

• Motor: Con tres tipos de motorizacion. A más veloci-







Aquí tenéis varias tomas de una carrera con World Wide Rally.

dad, menos aceleración.

- Frenos: También tres tipos. A mayor eficacia, menor duración.

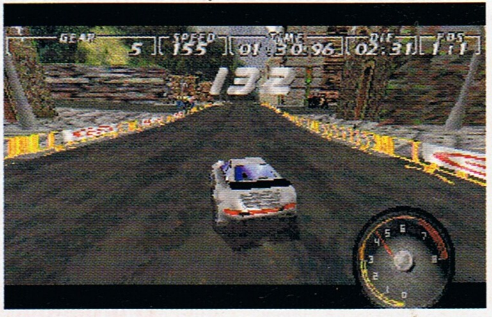
- Ruedas: La elección más importante del coche. Aquellas que más agarran son, también, más frenarán nuestro coche.

Una vez que hayamos elegido el coche y hayamos calibrado al 100% nuestro coche tendremos que elegir, si es práctica, correr de día o de noche y si es carrera o campeonato pues... 3, 2, 1, –GO!

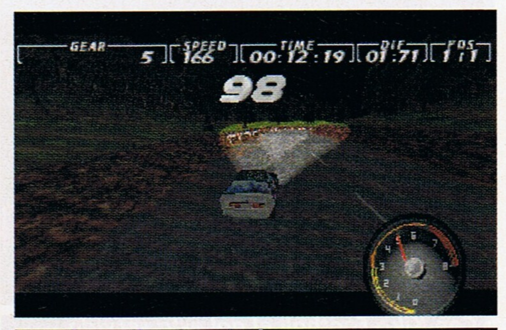


La nevada dificulta la conducción.


Derrapes y trompos...



No dejéis de vigilar a los contrarios.



Los faros iluminarán los tramos nocturnos.

I.T.V. (INSPECCION TECNICA VEHICULOS)

Los gráficos de este juego son buenos y aunque el coche es un poco complicado de llevar al principio, a medida que ajustamos sus partes a las exigencias de cada tramo, nos será mas fácil su doma, aunque seguirá siendo difícil.

Tendremos la posibilidad de llevar nuestro coche a través de cuatro cámaras distintas. Dentro del coche o a tres distintas alturas podremos controlar los derrapajes y saltos de nuestro coche. Si podremos elegir la cámara con la que llevar nuestro coche no tendremos aquella excusa de *"no es que no he visto esa oveja que estaba delante..."*

En la modalidad de práctica no hay enemigos y tampoco hay tiempos

Tenemos todo lo necesario para soñar con ser Carlos Sáinz. Hemos visto muchas veces en televisión muchos reportajes en los cuales estos "monstruos" del volante como son: Carlos, Colin, Tommy, Armin, etc, hacen verdaderas locuras con sus máquinas, pues con la llegada de este simulador ya no tendremos excusa para intentar ser como ellos. Anímate, acelera tu PC y consigue tu corona de Nº1 del mundo del rally. Recuerda que en la calle y con el coche de verdad, nada de este, ¿eh?

Es un juego que no innova en demasía, que presenta algunos "fallitos" que hacen que correr sea quizá demasiado fácil, pues la física no es todo lo precisa que nos gustaría y seguimos sin saber qué pinta un todo terreno en un rally. Se echa de menos la posibilidad de soportar aceleradoras pero se agradece el juego multijugador. ✦

RALLYES

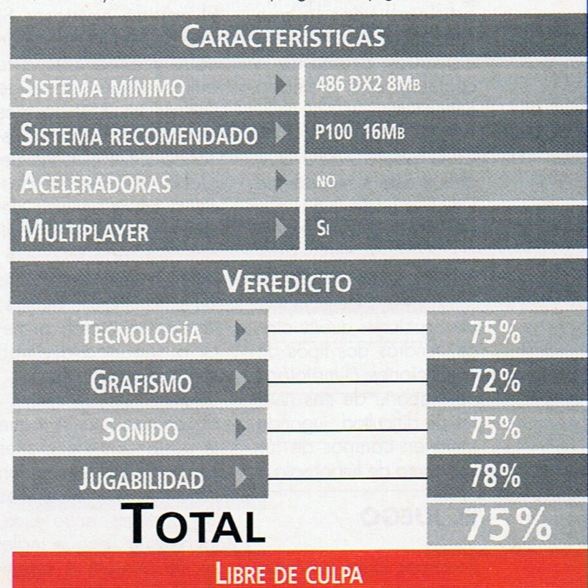
Rally de Montecarlo: se trata de un rally muy bonito a la vez que complicado; existe la posibilidad de encontrar nieve en muchos de sus tramos. Lo principal en Montecarlo es ser un poquito prudente. Además de la nieve contamos con unas carreteras muy estrechas, o sea, el adelantar se va a acabar. ¿Te acuerdas de Carlos Sáinz bajando el famoso Col del Turin en el 94? Prodigioso ¿verdad? Pues nada, tu lo puedes hacer igual o incluso mejor.

Rally Safary: es la segunda prueba del mundial y, para ello, nos trasladamos al centro del África Negra. Tramos muy largos con un solo enemigo: la arena. Elegir los neumáticos y el motor correcto es algo muy importante en este rally, además la selva afectará algo a nuestra conducción. Este rally no es muy bien recibido por los pilotos pues sólo sirve, como ellos mismos dicen, para destrozar los coches. Durísimos tramos de arena y piedras donde lo importante ya no es ganar sino no destrozar por completo tu coche y además quedarte perdido en medio de ningún sitio.

Rally RAC de Inglaterra: tercera prueba puntuable del mundial de rallyes. Sus tramos estrechos, los cuales transcurren por los enormes parques que tiene este país, junto con el agua y demás desavenencias hacen que esta prueba sea muy dura. Debido a la gran cantidad de agua que encontraremos y, sobre todo, el barro, hacen que la elección de neumáticos juegue aquí un papel fundamental. Este rally no trae muy buenos recuerdos a la gente de casa pues, recordareis que aquí Carlos Sáinz perdió el mundial del 94. Paciencia y que no te pase a ti lo mismo.

Rally 1.000 Lagos: en esta prueba, hasta el día de nuestra inscripción, la victoria estaba reservada para los pilotos nórdicos. Un rally que transcurre por las heladas tierras de Escandinavia donde encontraremos nieve y hielo. Muchísimo cuidado, o es que no sabéis que el hielo resbala, y una buena elección de neumáticos (como siempre) es lo fundamental en esta la cuarta prueba del mundial de rallyes. A favor: anchas pistas y claridad en ellas, lo que implica una mejor trazada en curvas y mayor facilidad a la hora de adelantar.

Rally Cataluña Costa-Brava: este rally, bonito donde los haya y no es por peloteo ni porque sea español, es relativamente nuevo en el mundial. Con su centro en Lloret de Mar, transcurre a lo largo y ancho de Cataluña por unas pistas estrechas pero de muy buen asfalto (doy fe, de ello). Qué decir tiene que si disponemos de un buen motor y lo hacemos acompañar de unas buenas ruedas y unos buenos frenos, no tendremos demasiados problemas para hacer aquí el mejor resultado de la temporada.



Características	
Sistema mínimo	486 DX2 8Mb
Sistema recomendado	P100 16Mb
Aceleradoras	No
Multiplayer	Sí

Veredicto	
Tecnología	75%
Grafismo	72%
Sonido	75%
Jugabilidad	78%
Total	**75%**

Libre de culpa

DESARROLLADOR	UBI SOFT
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	SIMULACION DEPORTIVA
PRECIO	5.995 PTAS.


AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

¿Podrías imaginar un mundo sin fútbol?

KIKO FÚTBOL 98

Si quieres jugar un partido de fútbol al lado de tus ídolos, Kiko, Raúl, Suker, Weah o el mismo Ronaldo coge tus botas y salta al césped de los mejores estadios para marcar tu mejor gol. ¿Hasta dónde te gustaría llegar?


Con Kiko Football el gol está servido.

Se trata del último juego de fútbol que acabamos de fichar, es muy rápido y de una jugabilidad *im – presionante*: es "Kiko world football 98". Con este juego podrás jugar en tu equipo favorito y al lado de los mejores jugadores de nuestra liga de las estrellas: Kiko, Raúl, Rivaldo o Suker. O, si lo prefieres, en equipos de todo el mundo, especialmente para fanáticos de este frenético deporte, con muchas vistas y animaciones, tácticas y torneos diferentes: liga, copa, campeonato, entrenamientos, etc.

La base de los partidos nunca será igual ya que el ordenador controlará y cambiará de estrategia si lo ve necesario (gracias a su inteligencia artificial), por lo que será como jugar contra Capello, Clemente o cualquier otro afamado entrenador.

Otra posibilidad que ofrece este simulador de fútbol es poder jugar con la opción de multijugadores, dos o cuatro, si dispones de un cable de serie. Dentro de las múltiples opciones que te ofrece, tendrás dos tipos de condiciones climatológicas, aparte de tres niveles de dificultad, jugando tanto en campos de fútbol como de fútbol sala.

EL JUEGO

Podemos jugar en cinco modalidades como son: entrenamiento, partido amistoso, campeonato completo, copa y torneo (necesitas, por lo menos, tres jugadores).

El entrenamiento: Te servirá para coger un poco de práctica antes de osar enfrentarte a los mejores clubes del mundo. Aquí podrás mejorar tus regates, tus pases, los saques de esquina y las faltas sin olvidar los tiros a la portería. Existe un menú específico de entreno para calentar y profundizar en las técnicas, tres niveles de dificultad te permitirán progresar y mejorar en aspectos como los corners, tiros directos, faltas desde 25 y 30 metros, los regates, la técnica del uno-dos (pared), el ataque y la defensa.

El partido amistoso: Si sólo quieres jugar un partidito y enfrentarte a tu amigo, pues nada, elige uno de los 358 equipos que se te ofrecen buscando sobre el icono del globo terraqueo y, después, sobre un país determinado, elige el equipo que más te guste, definido por sus propias características: físicas, técnicas o moral, primera o segunda división (Inglaterra) y a golear.

El campeonato: A ti que te gustan las emociones fuertes, con esta opción jugarás por lo menos 38 partidos, entre ellos, la *Premier League* inglesa de primera o segunda división, las ligas de primera división de España, Alemania, Italia o Francia, el campeonato Ubi con los mejores 256 equipos de Kiko, así como un campeonato editado por ti mismo, con los 358 equipos que tú mismo selecciones.

La copa: En esta opción elegirás entre la Copa Inglesa, la Copa de Europa, la Recopa, la UEFA, la Copa del Pacífico con equipos de Asia, la Copa de América con equipos de América del norte y del sur, la Copa Ubi o una que edites tu mismo.

Eliges tu equipo como antes, la modalidad de copa que desees y a jugar; podrás jugar en casa o tendrás que desplazarte y, a medida que ganes partidos, irás pasando a la siguiente ronda, hasta que logres acceder a la gran final. Suerte y a llenar tus vitrinas de preciosos copas.

El torneo: Dentro de este menú tendrás la posibilidad de enfrentarte a otros jugadores (de tres a ocho). En el torneo el ordenador no interviene, sino que será cada adversario quién elija su propio equipo dentro de los 358 que aparecen. El desarrollo es idéntico al campeonato permitiendo, así, que cada jugador se enfrente a sus diferentes adversarios en dos encuentros: la ida y la vuelta. Son necesarios por lo menos tres jugadores.

Los jugadores: En cuanto a los protagonistas del juego señalar que cada equipo cuenta con 17 jugadores, cada uno con su propia posición dentro del campo, pues cada uno tiene sus propias características: energía, velocidad, resistencia, rapidez, fuerza de los tiros, regates, agresividad, precisión, control, espíritu de equipo y visión de juego.

La base de los partidos nunca será igual. El ordenador cambiará de estrategia

Los equipos de fútbol sala tienen también 17 jugadores, y poseen dos uniformes que usarán dependiendo si juegas en casa o fuera de ella, si bien siempre podrás cambiar los colores de tu equipo.(¿no se te ocurrirá vestir al Madrid de azul y rojo o al Barcelona de blanco, verdad?).

Podrás determinar la formación a usar en cada partido 4,4,2 4,3,3 5,4,2 o la que más te guste. En fútbol grande dispondrás de 14 formaciones, mientras que en fútbol sala sólo podrás elegir entre 3 formaciones. Por otro lado, cuentas con ocho estrategias diferentes a elegir y dependiendo del tipo de partido que se te presente usarás ataque, defensa, contraataque, hacer pressing, el famoso catenaccio o la que necesites (recuerda que la mejor defensa es un buen ataque).

CONCLUSIÓN

En resumen, este juego tan alucinante y completo te aliviará en aquellos momentos en los que no televisen fútbol por la tele: el sábado la liga, el domingo y el lunes más de lo mismo, el martes la Uefa, el miércoles la liga de campeones, el jueves la recopa y el Viernes... ¡¡el Viernes no hay fútbol!, pero tienes el "Kiko world football 98". Te voy a dar un consejo que a Lorenzo Sánz, a Lopera y a los demás presidentes les ha ido muy bien: pon a tu último fichaje una cláusula de rescisión muy alta (el récord está en 70.000 millones de pesetas) pues, si no, tus amigos te lo quitarán de las manos y se lo llevarán a su PC. Kiko es tuyo, ¡adelante! ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	PENTIUM 60 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P100 24 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	65%
GRAFISMO	72%
SONIDO	67%
JUGABILIDAD	73%
TOTAL	70%

INOCENTE

Vuelta a los orígenes

IGNITION

DESARROLLADOR	UDS
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ARCADE 3D
PRECIO	4.990 PTAS.

AUTOR: JUAN SUÁREZ



Preparaos amiguitos, y en especial los amantes de los clásicos juegos de "cochecitos"....Ignition ya esta aquí. El siguiente eslabón en la evolución de este fantástico y divertido género que nació con clásicos como Super Sprint e IronMan 4x4 Off Road Racer.



El uso del turbo es vital.

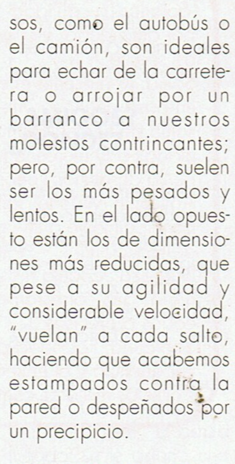
No me negaréis, por lo menos aquellos que lleváis en esto desde por lo menos la época de los 386, que juegos como el *Super Sprint* y el *IronMan* os tuvieron enganchados a la pantalla durante horas. Pese a la sencillez de aquellos remotos juegos, su jugabilidad era impepinable y, de hecho, este estilo de arcades ha sabido irse adaptando a los tiempos que corren. Secuelas de aquellos clásicos han proliferado como las setas, lo cual demuestra, una vez más, el éxito de su jugabilidad. ¿Quién no ha oído hablar de la saga de los MicroMachines, o conoce el más reciente Death Rally que ya preveía una inminente evolución a las 3D? Pues bien, aquí llega el nuevo escalafón de este género: Ignition, que presume de un entorno enteramente tridimensional y de un derroche de tecnología 3D, que quizás resulte excesiva para la sencillez que requiere este tipo de juegos.

OOOH, QUE FONITO.....

Lo primero que llama la atención, sin dudarlo un segundo, es el "preciosismo" con que nos deleitan los mapas que han preparado los chicos de UDS ("patrocinados" por Virgin), artífices de esta pequeña maravilla. Antecedidos por una breve pero sobria, a la vez que ingeniosa intro, se nos da paso al menú de opciones, para acabar eligiendo nuestro vehículo y el mapa en el que queremos correr. Tras ello, pasamos a la acción, en unas carreras en las que se nos muestran unos circuitos decorados con un gusto exquisito y que, desde luego, sorprenden por la belleza y vistosidad que desprenden gracias al uso de tecnologías 3D y de unas, como decía, preciosas texturas y geometrías 3D.

El entramado de estos enrevesados mapas da lugar a una jugabilidad mayúscula, donde existen todo tipo de elementos que añaden vistosidad, como obstáculos animados 3D del tipo de las avalanchas en el mapa de los Alpes (*Yodel Peaks*), profundos precipicios por los que sutilmente empujar a nuestros enemigos, y multitud de atajos que nos obligarán a conocer a la perfección la geografía por la que nos movemos para conseguir proclamarnos campeones de la carrera.

Y qué decir de los coches, sencillos y fonitos donde los haya.... Podremos escoger desde un escarabajo tipo Wolksvagen, hasta un autobús típico de escuela americana, pasando por rancheras 4x4 y jeeps todoterreno. Todos ellos cuentan con múltiples características físicas que los personalizan en cuestiones de agarre, velocidad, aceleración, etc... Los más voluminosos, como el autobús o el camión, son ideales para echar de la carretera o arrojar por un barranco a nuestros molestos contrincantes; pero, por contra, suelen ser los más pesados y lentos. En el lado opuesto están los de dimensiones más reducidas, que pese a su agilidad y considerable velocidad, "vuelan" a cada salto, haciendo que acabemos estampados contra la pared o despeñados por un precipicio.



Y EL RESTO... ? EIN?

Pese a la belleza de las imágenes, hemos de ser fieles a nuestros instintos natos de jugador, y arrojaremos, cual melenas al viento, las siguientes dudas existenciales: ¿dónde están los extras, como las bolsitas de dinero o las llavecitas que reparaban nuestros machacados vehículos? ¿dónde se amplían las cualidades de nuestros coches? ¿dónde están las armas, si las hay? ...y más allá aún... ¿dónde está Curro? ¿Eh?

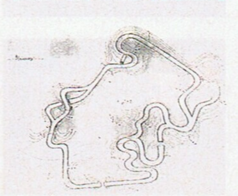
En fin, ni esto es el *Turbo Sprit*, ni tampoco el *IronMan* o el *Death Rally*, pero hay que reconocer que se les parece... Entiendo que los chicos de UDS no hayan querido plagiar al pie de la letra un género de los más exitosos y repetidos en la historia del videojuego, pero se echan en falta todas esas opciones y posibilidades de las que hablaba. Pese a ello, hay que reconocer que el juego recoge perfectamente la esencia de este género arcade tan característico. Y, aún más, hace alarde de todo tipo de técnicas 3D como "mipmapping" o "corrección de perspectiva". Pero de poco le sirven tras un par de monótonas horas de juego que, con la ayuda de nuestro vecinito, se podrían convertir quizás en varios días, gracias a la opción de juego en pantalla dividida para 2 jugadores. En su favor habré de decir también que existen hasta 11 vehículos distintos (4 de ellos secretos...); 6 pistas y 2 más en los modos de juego más avanzados y, por último, cuenta con múltiples y curiosos modos de juego, como el de persecución, que consiste en ir eliminando del juego al último de los corredores a cada vuelta del circuito.

RESUMIENDO...

Pese a la espectacularidad de los escenarios y la belleza de los gráficos con que estos cuentan, Ignition sabe a poco.... Le faltan esos elementos tan sencillos como las bolsas de dinero, las llaves, etc, que dan una jugabilidad inmensa a un juego de estas características, obligándonos a no tener que seguir sistemáticamente hacia delante, sino a pararnos para recoger estos elementos y pelearnos con los demás contrincantes por apilar la mayor fortuna posible con la que mejorar nuestro coche.

Aún así, Ignition merece la pena, aunque sólo sea por ver la majestuosidad con que están tratados los gráficos que dan un relieve y una profundidad hasta ahora nunca vista en este género de juegos. ✦







CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	P-75 / 8MB
SISTEMA RECOMENDADO	P-166 / 16MB
ACELERADORAS	SI
MULTIPLAYER	SI (MÁX 2)

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	89%
TOTAL	**82%**

LIBRE DE CULPA



DESARROLLADOR	SIRTECH
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ESTRATEGIA
PRECIO	7.990 PTAS.

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

¡Señor, sí, señor!

JAGGED ALLIANCE

Carga tu Uzi y prepara las granadas; es hora de dirigir a tu equipo de mercenarios a la batalla. Prepárate para atravesar densos bosques, volar puentes, rescatar rehenes y eliminar a cientos de enemigos (y a algunos amigos). Jagged Alliance: Deadly Games está a punto de comenzar.



Todos los fanáticos del Jagged Alliance están de enhorabuena, pues Deadly Games se presenta como la secuela de este fabuloso juego. El desafío está servido: *7th Legion, Dark Reign, o Starcraft,* juegos de estrategia en tiempo real contra Deadly Games o WarLord III, juegos de estrategia por turnos. Un paso adelante o dos pasos hacia atrás, tu eliges. Todo en Deadly Games está controlado por los puntos de acción que determinan la cantidad de acciones (valga la redundancia) que puede realizar tu mercenario, todo ello enmarcado en un tradicional sistema de turnos. ¿Sólo estrategia por turnos? No, porque además Deadly Games cuenta también con elementos de RPG, aunque carece de la posibilidad de crear tus propios personajes; cada uno de los mercenarios tiene su propia personalidad y sus propias habilidades. Tendremos locos asesinos, doctores, personajes que corran mucho y otros que lo hagan como tortugas, etc.

BING, BANG, BOOM

La mejor forma de describir el juego es ponerse manos a la obra. Empezarás jugando con tus mercenarios en algunos escenarios individuales enfrentándote contra el ordenador. Cuando consigas mantener vivo, por lo menos, a la mitad de tu grupo estarás preparado para empezar una campaña, crear tus propios escenarios o, (lo mejor de todo) participar en juegos en red. Éstas son las opciones entre las que podemos elegir: un jugador, multijugador, crear escenarios, crear campañas o salirnos al sistema operativo. Dentro del modo un jugador podremos elegir entre simples escenarios o campañas (aleatorias, tutorial o predeterminadas).

Después de ajustar las variables de la partida a tu gusto (nivel, puntos de acción, inteligencia artificial, etc) y haber elegido misión, conoceremos a Mr. Gus Tarballs. Él es el encargado de buscar y asignar las misiones. El paso siguiente será crear un equipo de mercenarios. Ésta es una de las fases más importantes del juego, ya que, si eliges un equipo inadecuado, la victoria puede que se te escape. La Asociación Internacional de Mercenarios (AIM) actúa como alquiler de mercenarios.

Empezarás jugando con tus mercenarios en algunos escenarios individuales

Cada mercenario tendrá unas características y habilidades especiales, que se indican con un numero entre 1 y 100, representando un 1 que nuestro mercenario es una cateto y 100 que se trata de un supersoldado. Mediante las misiones, la práctica o el entrenamiento podremos mejorar estas características.

CARACTERÍSTICAS

Salario: La cantidad de dinero que recibe el mercenario por misión. Cobran por anticipado, y si las cosas van bien, no dudarán en pedirte un aumento de sueldo.
Salud: Representa el estado físico del mercenario. Con un valor de 10 está a un paso del hoyo, mientras que con 100 tiene una salud de hierro. De la salud de tu mercenario dependen las demás habilidades, que se verán mermadas si tu mercenario no está al 100% (menos punto de acción, peor puntería, etc).
Agilidad: Mide lo ágil que es tu mercenario. Afecta principalmente a su velocidad, coordinación y tiempo de reacción.
Destreza: Cuanta más destreza tenga nuestro mercenario, más correctamente realizará movimientos delicados o precisos.
Sabiduría: Facilidad para aprender o mejorar con la experiencia y el entrenamiento. Afecta también a la posibilidad de utilizar objetos militares complejos.

EL JUEGO DE LA VIDA

Después de haber seleccionado a los aguerridos miembros de tu grupo de mercenarios, comienza lo bueno. Lo que al principio puede parecerte una completa locura, poco a poco se convertirá en una delicia. Y es que, al comienzo, la cosa es muy difícil, por ello nuestra recomendación es que empecéis a jugar la campaña del tutorial y así aprenderás lo fundamental en la batalla. En ella te enseñarán a moverte por la pantalla, disparar, poner explosivos, y todo lo que debes saber.

Tenemos varias vistas para elegir durante el juego: sector, completa, ampliada o normal. En la pantalla principal verás dos paneles. En estos se muestran las características de nuestros mercenarios mediante tres barras. Éstas son, de izquierda a derecha:

- Salud: Estado físico del mercenario.
- Respiración: El aliento que le queda (fatiga).
- Puntos de acción: Cantidad de acciones y movimientos que puede realizar nuestro mercenario.

Cada misión se tiene que hacer en un tiempo predeterminado, pongamos 20 turnos. Ésta, quizás, sea una de las pegas del juego. No te permiten desplegar todas tus dotes estratégicas, como tomar la espalda de los enemigos, ya que no te puedes distraer ni lo más mínimo. Salvo esto, que se puede modificar si entramos en cada misión y cambiamos los turnos asignados, se puede hacer todo lo que queramos en el campo de batalla. Los mercenarios andarán y evitarán los obstáculos buscando el camino más corto en sus rutas. Algunas veces serán interrumpidos en caso de ataque enemigo y viceversa. Además de andar, disparar (y tocarse los pies), hay otros movimientos especiales:

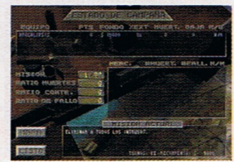
- Agacharse: Es más fácil acertar a nuestros blancos y más difícil ser acertado por ellos.
- Cambiar orientación: Para no dar la espalda.
- Sigilo: Andar en silencio.
- Cubrirse: Sin comentarios.
- Nadar: Necesario para cruzar ríos.


La guerra de guerrillas es lo tuyo.







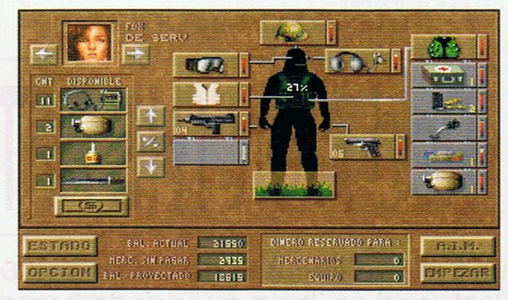


Durante el juego nuestros mercenarios podrán encontrar ítems, armas, munición, armaduras, etc, por el suelo o, después de haber matado un enemigo, coger su equipo. Ya sólo queda tener práctica y hacer misiones, muchas misiones. Cuantas mas mejor, e intentar que nuestro equipo no quede diezmado en cada una de ellas. Siempre que ocurra esto, y después de haber empezado una misión 40 veces porque nos fríen a tiros, podemos probar a dejar un doctor con pacientes, sin hacer una misión, para tratar de curarlos. Con ello conseguiremos que nuestros heridos mercenarios tengan más puntos de vida para la siguiente misión, y así conseguir un equipo más equilibrado.

MATA, DESTRUYE, ACABA CON ELLOS

Aunque también existen misiones de localización de blancos, búsqueda de maletines o cintas de vídeo, la mayoría se reducen a terminar con tus adversarios. Es aquí donde entra la estrategia y tu forma de jugar. Tus mercenarios deben estar más escondidos que Curro. Llévalos siempre cubiertos por otros compañeros y pegaditos ya sea a las paredes o a las piedras. Intenta llevar un equipo equilibrado, esto es, no lleves 10 mecánicos pues no harán más que tragar plomo, un médico, un mecánico, un par de expertos en explosivos y los demás franco tiradores, y formarán un buen grupo. Algo muy a tener en cuenta es la agilidad. Si eliges a Tortuga te volverás medio tonto hasta que consigas colocarle en un sitio donde no haga de blanco humano.

Al principio de la misión tendrás que elegir una escuadra que, por lo menos, sea capaz de disparar. Dispones de poco capital y si fallas, no podrás volver a pagarles y se irán. Pero poco a poco irán mejorando y, a medida que vayas ganando dinero, podrás comprar a otros mercenarios más experimentados. La posibilidad de impactar en un enemigo es directamente proporcional a la puntería del mercenario, pero también depende



Equipa a tus hombres para la batalla.



Un completo juego de guerra.

del ángulo de visión, posición y estado del mercenario. Tu ves lo que tu mercenario ve, así que, si crees que en un pasillo no hay nadie y andas tan alegremente, no tardarás en caer de un disparo. Ándate con ojo, ya que tus enemigos pueden estar a la vuelta de cada esquina o incluso debajo de las piedras.

No nos podemos quejar en cuanto armamento, pues tenemos mucho y muy variado. Se puede escoger entre armas como:

- Smith & Wesson Special: Un 38 especial con un tambor de seis cartuchos. Bastante fiable pero sólo resulta apropiada para combate a corto alcance.
- Colt 45: Semiautomática con un cargador de seis balas. Mayor rango y disparo más rápido que cualquier revolver del 38.
- Beretta 9mm: Quince cartuchos de 9mm. Es el arma preferida para el tiro rápido.
- Magnum 357: Smith & Wesson de seis balas y cañón de tres pulgadas. Magnífico impacto y seguridad en el tiro.
- Redhawk 44: La pistola definitiva en cuanto a daño se refiere. Seis disparos de un calibre 44, capaz de hacer unos boquetes increíbles.
- Escopeta 12g: Winchester, Modelo 1300, Stainless Marine Defender. 6 cartuchos de largo alcance y velocidad normal tirando a lenta.
- Rifle 12g: Modificación de la escopeta 12g. Semiautomática de doble cañón, especial para aficionados a Doom o Quake.
- Uzi: Subfusil semiautomático, ligero, práctico y fácil de llevar. 20 cartuchos de 7.62mm. Fiable pero de poca precisión.
- Rifle M14: Rifle activado por gas y refrigerada por aire. 20 cartuchos en cargador y más potente que el rifle 12g. Tiene un buen alcance.
- Rifle M16: Colt AR-15 convertido en un arma semiautomática del calibre 223. El mejor en cuanto a distancia y a fiabilidad.
- Mortero: Dispara proyectiles de 60 mm. Excelente a corto alcance.

¿AMIGOS? ¿DONDE?

Deadly Games soporta tres tipos de partidas multijugador: dos jugadores por módem, dos jugadores en conexión directa o 4 jugadores en una LAN. ¿Os acordáis del juego de mesa, más tarde convertido a PC, llamado RISK? Pues Deadly Games es igual, a cada jugador se le asigna una misión. Por ejemplo, el equipo verde debe recuperar dinero falso, el azul rescatar un rehén y el rojo acabar con el azul. Elegir aquí mercenarios es más divertido y complicado. Si un mercenario es muy valioso, esperará a ver todas las ofertas para decidirse por la mejor. Así que quizás, cuando quieras coger a tu favorito, éste ya esté contratado por tu enemigo.

Insultar, provocar o matar a tus "amigos" puede resultar alucinante. No lo dudes, hay que probarlo. Pero si te sientes amigable y cariñoso, puedes aliarte con otro equipo. Si te alías con otro equipo y ambos tenéis la misma misión, sólo uno de ellos necesita completar la misión para que ganen los dos.

ENTONCES QUÉ... ¿ME LO COMPRO?

La decisión es dura. El juego es difícil, pero divertido en cuanto se le coge práctica. Realmente esto si que es un juego de estrategia pura y dura. Te escondes detrás de una piedra o un árbol, y mientras con uno de tus mercenarios disparas con otro te colocas a la espalda del enemigo, y cuando menos se lo esperan, ¡zas! Les pillas en bragas.

Ahora bien, si eres de esas personas que:
a) Tienen mucha vida social, dígase novia, amigos, etc.
b) Eres de los que piensa : "Es que me matan enseguida, y tengo que pensar mucho".
c) O de los de : "Yo quiero un juego mata-mata, como Quake, Hexen, Duke Nukem, Bla, Bla, Bla..."

Éste no es el juego de tu vida, de verdad. En Deadly Games hay que pensar, y mucho. Y rezar, y mucho. Y tener mucha suerte, y mucha. Y podría seguir así dos horas, pero con eso sólo llegaría a aburrirte. Así que si no eres ni a), ni b), ni c) seguro que Deadly Games te enganchará. ✦

HABILIDADES

Medicina: Aunque los mercenarios sean auténticos Rambos, recibirán heridas. Un personaje con una buena habilidad médica y un kit de primeros auxilios podrá curar las heridas propias y las de sus compañeros. Según la habilidad que posea así realizará la cura.
Explosivos: Determina su capacidad para crear, usar o desarmar explosivos sin salir por los aires.
Mecánica: Es la habilidad para reparar objetos rotos, dañados o desgastados, colocar cerraduras o combinar distintos objetos para crear otros nuevos.
Puntería: Si realmente quieres acabar con alguien tienes dos posibilidades: o tienes muchísima suerte o tus mercenarios tienen una buena habilidad de puntería.



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	486DX2 66 MHZ 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P90 16 MB
ACELERADORAS	No
MULTIPLAYER	Sí

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	70%
SONIDO	65%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	77%

LIBRE DE CULPA

DESARROLLADOR	WESTWOOD STUDIOS
DISTRIBUIDOR	VIRGIN INTERACTIVE
GÉNERO	ESTRATEGIA
PRECIO	CONSULTAR

AUTOR: JORGE ESPINOSA "GORKA"

Estrategia a raudales

Red Alert THE AFTERMATH



Prepárate para una nueva secuela de Command & Conquer; si pensabas que Westwood se iba a quedar de brazos cruzados y eternamente satisfecho con Red Alert estabas equivocado. Prepárate para la confrontación que pondrá a prueba tu valor. Estate dispuesto para tácticas de guerrilla, estrategias insidiosas y armas prohibidas.

Si ya jugasteis a Command & Conquer y sus Covert Operations, si tuvisteis la fuerza suficiente para seguir luchando sin miedo a perder a vuestras familias por culpa de las horas delante del ordenador y conseguisteis Red Alert, ahora, y sólo para los más diestros, aparece en el mercado The Aftermath, un Cd con nuevas misiones y armas que te harán estar pegado a la silla de tu ordenador, con lo que tu madre te tendrá que pasar la comida por debajo de la puerta después de varias intentonas golpistas para que dejes de jugar, tu hermana no podrá pasar la tesis por ordenador y tu novia acabará odiando a toda la plana mayor de Westwood. Ya sabes, si de verdad quieres a tu perro y tienes este nuevo Cd bájale, por lo menos, un par de veces al día, aunque te cueste, tu parquet te lo agradecerá.

EL JUEGO

Ya sabréis de que va el juego, pero por si acaso alguno de vosotros no ha tenido el placer de poder jugar a ningún producto de la saga C&C (el cual dejó secuelas peores que las de Vietnam), sabed de antemano que es un juego de estrategia en el que los movimientos se hacen en tiempo real; ningún jugador tendrá que aburrirse esperando su turno como si de un juego de ajedrez se tratara. Cada vez que empieces una nueva misión de este Cd, no te olvides de leer cuidadosamente los objetivos que



se te plantean al principio de esta (aunque tendrás que ir a buscar tu diccionario de inglés). En la parte derecha de la pantalla, mientras juegas, aparece una barra lateral que es tu herramienta para tener acceso a la información y las habilidades que no están directamente relacionadas con tus tropas; con ella puedes obtener una vista del área si tienes un radar GPS.

La interfaz del juego está diseñada para darte el máximo control sobre tus unidades y estructuras

Hay tres niveles de dificultad que cambian el equilibrio del juego; si eres un desquiciado deberás poner la dura (je,je), pero si quieres disfrutar te recomendamos el nivel de dificultad normal. Así que elígelos bien ya que sólo podrás cambiar al principio de cada misión.

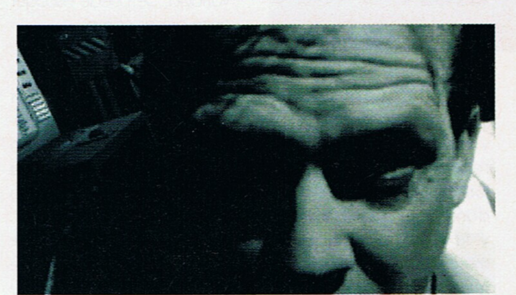
con muy poco esfuerzo, y más aún si el entorno Windows ya te es familiar (señalar y hacer clic). El ratón mueve el puntero por la pantalla y dependiendo de dónde hagas clic podrás dar órdenes a las unidades, construir estructuras, atacar, etc.

LAS MISIONES

En estas misiones deberás ser tan hábil como el que más, tan rápido como el leopardo más veloz de la selva; tendrás que defender bien tu base para poder lanzar un ataque sin tener muchas pérdidas, y un consejo: en las misiones de tiempo mi padre dice "ve despacio que tengo prisa". En estas misiones, como en todas pero especialmente en las de tiempo y efectivos limitados, os tendréis que andar con mucho ojito.

Lo malo, como en casi la mayor parte de los juegos de estrategia, es que no puedes elegir el bando donde te tocará luchar (ya sabéis que todos tenemos un bando preferido en cuanto a las unidades, edificios y todas esas







cosas) pero, al margen de esta nimiedad, nos encontramos con 18 nuevas misiones que pondrán, una vez más, a prueba nuestra pericia. Estos 18 objetivos a conseguir están repartidos equitativamente entre los Aliados y los Soviets, o al menos eso es lo que aparece en el menú. Pero tecleando alguna palabra aparecerán otras nuevas ocultas y sólo visibles para aquellos inconformistas que se han terminado las 18 en el nivel más duro de los tres, lo cual, y nos referimos al nivel difícil, no se lo reco-

CONSEJOS

Cuando te encuentres un pueblo ¡destrúyelo todo! y deja la iglesia para el final: te encontrarás una sorpresa. Si vas a perder alguna de tus instalaciones, véndela antes de que te la destruyan y cubre bien los edificios principales. El enemigo, aunque sea una computadora, es bastante inteligente y ataca primero tus sistemas defensivos así que ¡cúbrelos bien! En el ataque recuerda que la *Construction Yard* debe ser tu primer objetivo, ya sea destruyéndola o tomándola; con esto último podrás construir el mismo tipo de unidades que tu enemigo. El ataque combinado por tierra, mar y aire es el más efectivo. Por descontado deberás tener controlados los campos de mineral, evitando que tu enemigo acceda a ellos, defendiéndolos a muerte, y ni que decir tiene, que la superioridad numérica es un factor a tener en cuenta.



miendo a los estrategas más llorones, bueno sí, (je je). Otro inconveniente es que el briefing viene en inglés y aunque esto molesta a unos pocos, si es cierto que, ya que las instrucciones vienen en varios idiomas, se podían haber esforzado un poquitín más, sobre todo para aquellos que les gusta enterarse de todo sin necesidad de abrir un diccionario.

Estos 18 objetivos a conseguir están repartidos equitativamente entre los Aliados y los Soviets

UN BUEN COMPLEMENTO

The Aftermath es un complemento de C&C: Red Alert y has de poseer este último, para instalarlo primero, y así poder jugar a las nuevas misiones que nos regala Westwood Studios. Este segundo explosivo disco que acompaña (pero vende por separado) al Red Alert posee estas nuevas características:

- 7 nuevas unidades con las que se pueden jugar misiones en solitario y misiones multijugador.
- 18 misiones completamente nuevas que causan mayor caos y destrucción.
- Más de 100 mapas con el doble de tamaño para el doble de diversión, especialmente diseñados para dos y cuatro jugadores en partidas multijugador.
- La versión más reciente del Westwood Chat que es, como sabréis, el campo de batalla definitivo para los jugadores de combate a través de Internet.
- 8 nuevas canciones de batalla, con lo que se amplía la banda sonora Red Alert a 35 pistas. Y tenéis que prestar especial atención a las voces del soldado eléctrico cuando le dais órdenes. (Son buenas ¿eh?)

Por supuesto, en las opciones de multijugador, cada jugador necesita tener obligatoriamente una copia del Cd The Aftermath para utilizar las nuevas unidades y mapas.

The Aftermath es un complemento de C&C: Red Alert y has de poseer este último

UN DETALLE MÁS

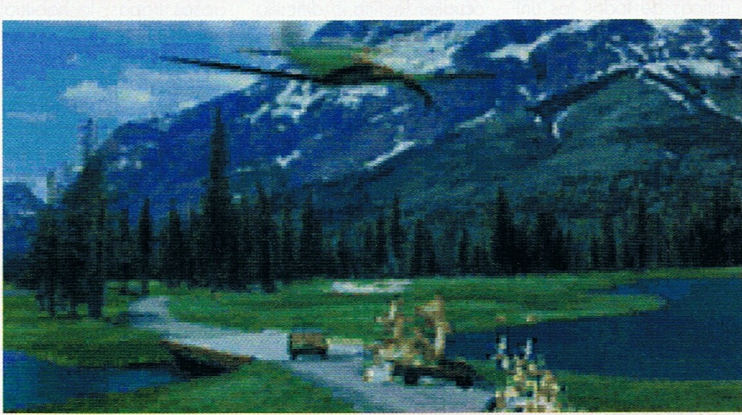
El juego incluye, por si fuera poco y pensando siempre en los usuarios de Windows 95, un Plus Pack parecido al de Microsoft, en el que se encuentran 5 Themes o temas de escritorio para que tu separación momentánea de Red Alert no sea traumática. Estos temas poseen, como el Plus!, sonidos, iconos y punteros que podrás incluso combinar con los que ya tienes. Todos los temas están en High Color, así que ¡a disfrutarlo!.... ✦

¡MÁS ARMAS!

Por si fuera poco, los creadores de Red Alert han dado con nuevas armas para disfrutar mucho más del juego, y esto siempre se agradece, ya que resulta alentador no limitarse sólo y exclusivamente a dar nuevas misiones sin más para seguir jugando a lo mismo.
He aquí la tabla con las nuevas unidades y las instalaciones previas que necesitas:

Unidad	Bando	Tech Level	Requisitos
Cronotanque	Aliados	7	Tech Center, War Factory
Mecánico de campaña Barracks	Aliados	2	Service Depot, Tent
Camión de demolición	Los dos	10	Missile Silo, War Factory
Soldado eléctrico	Soviético	4	Tesla Coil, Barracks
Tanque Tesla	Soviético	4	Tesla Coil, War Factory
Submarino de misiles	Soviético	5	Tech Center, Sub Pen
M.A.D. Tank	Soviético	4	Tech Center, War Factory





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P75 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P100 16 MB
ACELERADORAS	No
MULTIPLAYER	Sí

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	78%
SONIDO	78%
JUGABILIDAD	88%
TOTAL	78%

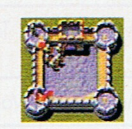
LIBRE DE CULPA

DESARROLLADOR	RED ORB
DISTRIBUIDOR	BRODERBOUND
GÉNERO	ESTRATEGIA
PRECIO	6.495 PTAS.

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

Paladines, Castillos, Ciudades y la ocasional Ruina por explorar

WARLORD III: REINO DE HÉROES



Al conocer la existencia de esta secuela, el autor del reportaje se puso a retorcerse de éxtasis, babeando de puro gozo. "¿Warlord III?, jamás hemos oído hablar de él", dijimos todos nosotros. Da igual, mejor hacedle caso, que estamos de saliva hasta las rodillas.



Un montón de ciudades juntas.



Una batalla en ciernes.

No me extrañaría nada que no hubiérais oído hablar de las dos primeras partes de esta saga. El Warlord original se pierde en la bruma de los tiempos y jamás fue conocido por estos lares. Su continuación alcanzó una gran repercusión internacional y, aunque tampoco fue oficialmente distribuido aquí en España, reunió a un numeroso grupo de admiradores a su alrededor. Durante muchos meses se difundieron, a través de Internet, nuevos escenarios y campañas para el juego, incluso se distribuyeron 'kits' para cambiar la apariencia y las características de todas las unidades y mapas.

En definitiva, aunque tal vez no has oído hablar de él en tu vida, Warlord II es uno de los grandes clásicos en el mundo de la estrategia para ordenador. Warlord III es, sencillamente, una puesta al día del juego de siempre, ahora en Win95, y con la inclusión de algunos nuevos detalles, como la magia.

LO BÁSICO

Así que no queda más remedio que hacer una descripción de él. Se trata de un juego de estrategia, basado en turnos, y ambientado en un mundo fantástico-medieval. Como veremos más adelante, el escenario es completamente irrelevante de cara al desarrollo del juego. Así que, si no te gustan las espadas, los hechizos y los enanos, no te preocupes, porque aquí no te van a molestar.

Todo el juego gira en torno a los escenarios. Un escenario consiste en un mapa, donde sucede la acción, más una serie de objetivos. Para aquellos que odien las complicaciones, decir que, aniquilando toda la oposición, siempre se completan los objetivos. Este precioso mapa contiene una gran variedad de terrenos, cada uno de los cuales facilita o dificulta el movimiento de aquellos que quieran transitar por él. Repartidas a lo largo y a lo ancho de este mapa se encuentran las ciudades, en general un montón de ellas.

El dominio de las ciudades juega un papel principal en el desarrollo de la partida, pues es en ellas donde se pueden construir nuevas unidades de combate. Además, generan gran cantidad de oro y, en algunos casos, maná, que irán a parar al bolsillo del Señor de la Guerra que las domine.

Por otro lado, pululan en el mapa un número elevado de unidades de combate, cada una perteneciente a algún Señor de Guerra. Estas unidades sirven para atacar a otras unidades o a las ciudades, con sus unidades defensoras. Dado que pueden existir numerosas tropas, lo habitual es agruparlas en pilas ('*stacks*' en inglés) que hacen que un grupo de unidades (hasta diez a la vez) se muevan y ataquen como una sola. Para generar nuevas unidades necesitamos construirlas en alguna ciudad que dominemos; pero, para eso, la ciudad debe tener capacidad para producir la unidad deseada. Hasta cuatro unidades distintas se pueden construir en cada ciudad, aunque únicamente pueda estar una en producción en un momento dado. Una vez concluida su construcción, la unidad quedará automáticamente a la espera de nuestras órdenes en la ciudad origen, a no ser que decidamos 'vectorizar' la producción de esta ciudad a otra bajo nuestro control.

Dado que pueden existir numerosas tropas, lo habitual es agruparlas en pilas

En este último caso, la unidad tardará dos turnos en aparecer en la ciudad destino. Si la ciudad elegida para la construcción no puede construir la unidad deseada, podemos comprar con oro la capacidad de fabricarla. A su vez, para completar un determinado tipo de unidad hay que esperar un determinado número de turnos: algunas tardarán uno, otras dos, y las más poderosas pueden tardar tres turnos en construirse. Adicionalmente, por cada unidad que poseamos, habrá que pagar una cantidad de oro por turno para el mantenimiento.

Cada unidad posee una serie de características que la definen en combate: su capacidad ofensiva, la cantidad de golpes que resiste antes de morir, la cantidad de movimiento por turno, lo lejos que ve en el mapa, etc... Además algunas unidades tienen una serie de características especiales: las catapultas eliminan la defensa de las murallas, los pegasos ganan fuerza contra las ciudades, los minotauros siembran caos entre el enemigo, los caballeros ganan moral en el combate, etc.

Existen un tipo especial de unidades, los héroes, que son piezas básicas



Nuestro héroe y un escuadrón de águilas.



Pantalla de selección de héroe.



LAS DIEZ PRIMERAS LECCIONES DEL MANUAL DE ESTRATEGIA BÁSICO PARA WARLORDS PRINCIPIANTES

1. Hazte el tutorial, aprenderás a jugar en diez minutos y nunca tendrás que consultar el manual.
2. Recuerda que la superioridad local gana los combates. Procura concentrar tus fuerzas en unos pocos superejércitos.
3. Por otra parte, tienes que saber que la planificación a largo plazo gana las batallas. De nada te sirve vencer si no puedes conservar lo ganado.
4. Utiliza la vectorización. Comprueba cada turno que las unidades van a donde se las necesita.
5. Cuida de tus héroes y ellos ganarán la partida por ti. Un héroe necesita apoyo para vencer batallas, no los descuides.
6. Explora las ruinas como prioridad. Los objetos mágicos pueden desequilibrar la partida, y los aliados pueden crear algunos superejércitos al principio de la partida.
7. No pierdas de vista a los héroes enemigos y procura que no puedan reagrupar fuerzas a su alrededor.
8. Nunca dejes una ciudad indefensa. Si existe algún punto débil en tu línea defensiva, la IA lo va a encontrar.
9. La parte diplomática no es demasiado útil, pero procura no hacerte demasiados enemigos a la vez.
10. Recuerda que debes comer y dormir de vez en cuando. Si te escuchas decir *'sólo un turno más'* cien veces, busca ayuda.

del desarrollo de la partida. Un héroe, además de combatir bien, conlleva una serie de beneficios para con las unidades que viajan con él. Un héroe puede añadir fuerza, moral o beneficios de movimiento a sus tropas, a la vez que siembra caos o miedo en las enemigas. Además, según gane experiencia en los combates, el héroe ganará niveles que se traducen en nuevas ventajas para él o nuevos hechizos a su disposición (más de esto después).

Los héroes son los únicos que pueden explorar las ruinas y enclaves especiales que pueblan el mapa. En ellas, el héroe afortunado puede encontrar a un sabio que le dé dinero o conocimientos escondidos, o a un monstruo que guarde una reliquia poderosa. Estas últimas son fundamentales, ya que conceden a su poseedor toda clase de ventajas y beneficios especiales, como fuerza, moral, puntos de vida extras, ¡o incluso dinero adicional por cada ciudad que posea el Señor de la Guerra dueño del héroe!

Suena confuso, pero no lo es. En realidad todo el juego es una combinación compleja de una serie de elementos sencillos: dinero, ciudades, unidades y héroes. Es muy parecido a un complicado juego de mesa, pero con la necesidad de utilizar el ordenador para llevar la cuenta de las variables del juego y los resultados del combate.

ADEMÁS...

Las innovaciones sobre sus predecesores no son muy numerosas en Warlord III. Además de unos gráficos puestos al día, los modos multijugador y la ejecución bajo Win95, el juego es básicamente el mismo. Los principales añadidos son: magia, cuatro tipos distintos de héroes y los enclaves especiales.

La magia nos permitirá, si poseemos un héroe que la pueda utilizar, la ejecución de algunos hechizos con efectos tales como mover a dicho héroe por el aire, aumentar la fuerza, desplazamiento, defensa o moral de todas las unidades que lo acompañen y un montón de otras cosas. Los hechizos necesitan maná, la moneda de cambio de la magia, para crearse y mantenerse. Si nos quedamos sin maná los hechizos se van al garete. El maná se obtiene explorando algunas ruinas y es generado por algunas ciudades (no todas). Utilizada de manera astuta, la magia se convierte en un importante elemento de nuestra estrategia, y muchas veces significa la diferencia entre ganar o perder una batalla.

Existen cuatro tipos de héroes: Guerreros, Magos, Paladines y Sacerdotes. Los primeros no pueden usa magia, pero los tres restantes sí. Como era de esperar, cada uno de los tres tipos de héroes con capacidad mágica posee un arsenal distinto de hechizos a su disposición. Además los cuatro tipos de héroes se diferencian en sus habilidades en el combate y en el número y tipo de bonuses que pueden ganar mediante la experiencia.

La última adición al juego, los enclaves especiales, consisten en pequeñas edificaciones cercanas a una ciudad que conceden alguna ventaja a las unidades producidas o estacionadas allí: altares que las bendigan, entrenadores que las concedan puntos de vida adicionales, caballerizas que aumentan su cantidad de movimiento, etc.

COMBATE

El combate se comprende enseguida una vez que se ve en acción, pero no es muy fácil de describir. El ordenador primero calcula todos los bonuses/ minuses que las unidades en lid conlleven. Luego, empezando por las unidades al frente de cada uno de los dos ejércitos, va calculando un ataque tras otro. El perdedor de un ataque pierde un punto de vida, y si los puntos de vida de una unidad llegan a cero, ésta muere, pasando a ocupar su lugar la siguiente de la formación. Si a un bando no le quedan unidades, el otro bando gana. Sencillo, ¿eh?.
Lo que hace complicado al combate es, en primer lugar, la gran cantidad y variedad de modificadores que afectan a un combate y, después, el desarrollo, que permite cierta aleatoriedad en los resultados. Todo el grupo de modificadores se comprende enseguida examinando el diálogo de combate, así que no entraremos en detalles. En cuanto a lo segundo..., bueno, lo cierto es que, a pesar de que se puede predecir con cierto grado de exactitud el ganador de un combate, el número de unidades supervivientes varía enormemente. Y siempre existen las derrotas inesperadas o las victorias sorprendentes.

Por último, recordad que el número máximo de unidades en un ejército, o de unidades en una casilla de terreno, es de diez, así que olvidar el crear una armada de doscien-


Otro par de ruinas.



Otro tipo de héroe.


Una gran batalla se cocina.



¿No sabéis leer?



Eso del centro es una ruina.

tos caballeros. Esto equilibra en gran medida el combate y hace que atacar las ciudades, que si pueden defenderse con más de diez unidades, no siempre sea tan fácil como parece.

ESCENARIOS Y OTRAS COSAS

Después de la descripción del juego vamos a pasar a comentar aquello que lo hace grande: el generador de escenarios aleatorios y la IA (Inteligencia Artificial). Warlord III es un juego que nunca se acaba porque, por muy interesantes que sean la campaña y los escenarios individuales que vienen incluidos, se pueden descubrir una cantidad de escenarios aleatorios que son tan interesantes como los predefinidos. No sólo son entretenidos de jugar porque queden bien construidos, con carreteras, ríos y ciudades en su sitio, sino porque, además, la IA siempre constituye un adversario interesante.

Warlord III tiene, sin duda, una de las mejores, si no la mejor, inteligencia artificial de todos los juegos en existencia. Además, para los cobardes, se pueden elegir varios niveles de dificultad para cada uno de los adversarios en un escenario aleatorio. En los escenarios predefinidos, por desgracia, la dificultad de los oponentes está fijada de antemano. Los hombres siempre juegan contra los Señores de Guerra. Además, para cada partida, podemos fijar cada uno de los parámetros del juego en lo que es una explosión combinacional de variables: objetivos del juego, cantidad de turnos, número y dificultad de los enemigos, actitud de las ciudades neutrales, visibilidad, mapa explorado o por explorar, etc. Cada una de las elecciones nos propone un desafío diferente. Y, como guinda, podemos salvar nuestros escenarios aleatorios preferidos a disco para usarlos siempre que queramos.

Para aquellos que prefieran las campañas largas, o que necesiten una sensación de fin o propósito, la campaña incluida es realmente buena, con variedad de terrenos, dificultades y distintas mezclas las variables de juego. Y si se te hace corta, Red Orb promete traernos más. De hecho, para aquellos afortunados que obtengan su juego en los EEUU, se ofrece la posibilidad de cargar automáticamente, a través de Internet, dos nuevas campañas para los que registren su copia de Warlord III. Red Orb promete, asimismo, hacer esta oferta extensiva en breve a Europa.

Para los que se cansen de adversarios computerizados se incluyen más facilidades multijugador de las que sepamos contar: hasta ocho Señores de Guerra por escenario, a través de IPX, TCP/IP o incluso juegos por correo electrónico. Lástima que los principales servidores dedicados estén en América, aunque esperamos que esto cambie y muy pronto podamos disfrutar a este lado del charco de foros multijugador especialmente dedicados a esta pequeña maravilla que es el Warlord III.

CONCLUSIÓN

Por si no os habéis dado cuenta, nos encanta este juego. Hemos perdido la cuenta de las horas que hemos pasado con él, nos están volviendo locos los síntomas alarmantes de una enfermedad que creímos superada hace mucho tiempo, cuando nos deshicimos de la copia del Warlord II. Warlord III es sencillamente adictivo hasta un grado que pocas veces se alcanza en un juego de ordenador. Si tenéis algún tipo de vida social, y deseáis conservarla, no os lo compréis.

La base de esta inmensa jugabilidad se encuentra en que, aunque por lo escrito parezca lo contrario, el juego es terriblemente sencillo, pero con una gran interconexión entre los distintos elementos que lo componen. Además, debido a la excelente IA es raro sentirse frustrado ante la estupidez del ordenador, y es infinitamente re-jugable debido a un constructor de escenarios aleatorios que realmente funciona. Se agradece encontrarse con un juego en el que, por fin, el ordenador no necesita hacer ningún tipo de trampas, más o menos encubiertas, para ser un digno adversario.

Así que, si te gusta este tipo de juegos, cómpratelo. Si no te gusta... bueno, sigue jugando al SuperMario en tu consola, niño. ✦

PERO...

Bueno, está bien. Warlord III también tiene un par de puntos negativos. El primero consiste en que algunas batallas pueden ser demasiado largas, durando los escenarios más grandes del orden de cinco o seis horas en completarse. El segundo detalle menos bueno es que, si produces demasiadas unidades que no colocas adecuadamente, puedes encontrarte dando órdenes a tres millones de unidades por turno. Lo cual es menos que divertido. Pero, como si te ocurre esto es que eres un paquete de general, peor para ti. Búscate la vida o algo.



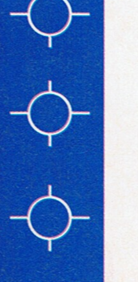
Esto es cuanto has conseguido en la ciudad.



Características	
Sistema mínimo	486DX2 16 Mb
Sistema recomendado	P133 32 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	82%
Sonido	75%
Jugabilidad	95%
Total	**90%**

Condecorado



¡Nunca programar fue tan fácil!

PROGRAMACIÓN GRÁFICA PARA PC



"Programación gráfica para PC" es una obra dedicada a todos aquellos que, disponiendo de unos conocimientos básicos de programación, quieran adentrarse en el apasionante mundo de la programación visual, uno de los aspectos más interesantes y espectaculares en los que un programador puede trabajar.

Algunos comentarios de escritores y programadores sobre la dificultad que entraña la programación gráfica ha creado una corriente de opinión que intenta presentar este campo de la informática como algo muy complicado, donde es necesario ser un genio de la programación o de las Matemáticas, o tener que leer voluminosos libros en Inglés para llegar a ser capaz de desarrollar una rutina gráfica. Con la obra "Programación gráfica para PC" se demuestra que se puede aprender, de una forma rápida y sencilla, a explotar todas las capacidades gráficas de su ordenador.



INCLUYE:

- EL HARDWARE DE VÍDEO, SUS COMPONENTES.
- DISPOSITIVOS PROGRAMABLES DEL HARDWARE DE VÍDEO.
- EVOLUCIÓN DESDE LA CGA A LA SVGA.
- PROGRAMACIÓN DEL MODO TEXTO.
- PROGRAMACIÓN DEL MODO 13 Y MODOS X.
- LOS PLANOS DE COLOR.
- LA MEMORIA DE VÍDEO.
- LA BIOS VESA, INTERRUPCIÓN 10H, ETC.
- Y MUCHAS MÁS COSAS NECESARIAS PARA DOMINAR LA PROGRAMACIÓN GRÁFICA.

DIRECTORIOS EUSKAL Y ASSEMBLY
Algunas de las mejores demos que se presentaron a la 5ª edición del festival Euskal Y AL INTERNACIONAL ASSEMBLY

DIRECTORIO EJEMPLOS
Los ejemplos del libro, tanto los fuentes como los ejecutables.

UTILIDADES GRÁFICAS Y DE PROGRAMACIÓN
Tmt Pascal
Compilador 32 bits de Pascal, admite conjunto de instrucciones MMX

Visual Dialog Script:
Herramienta destinada a aquellos cansados de las limitaciones de los comandos batch DOS.
Codesafe: para proteger nuestros programas (exe y dll's) de los temibles hackers mediante un simple interfaz.
Zeus Programmers editor: editor ideal para programadores, muy configurable a las necesidades de cada programador.
All code collector: base de datos para organizar código, admite hasta 19 diferentes lenguajes de programación. Admite la opción *paste*.
Registration Manager: para configura nuestros programas de forma que sólo se puedan ejecutar un determinado número de veces, fecha específica, ratio de frames o uso de redes locales.

RESERVA TU EJEMPLAR EN EL QUIOSCO ANTES DE QUE SE AGOTE.
OFERTA DE LANZAMIENTO: LIBRO + CD-ROM POR SÓLO 2.995 ptas.

Edita:



Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 304.17.97 o llamando al teléfono (91) 304.06.22 de 9:00 a 14:00 y 15:30 a 19:00h.

Deseo que me envíen:
☐ CÓMO PROGRAMAR EN JAVA por 2995 + 450 ptas. gastos de envío.
☐ CÓMO PROGRAMAR EN ENSAMBLADOR por 2995 + 450 ptas. gastos de envío.
☐ CÓMO PROGRAMAR EN LENGUAJE C por 2995 + 450 ptas. gastos de envío.
☐ DOS LIBROS POR SÓLO 4995 + 500 ptas. gastos de envío. (Indica con una cruz los dos)
☐ LOS TRES LIBROS POR SÓLO 6995 + 500 ptas. gastos de envío.

Nombre y apellidos ....Domicilio..Población..............................
Provincia ....CP ....Fecha de nacimiento ....DNI/NIF ....

FORMA DE PAGO
☐ Talón a PRENSA TÉCNICA ☐ Contra-reembolso Firma,
☐ Giro postal nº ....de fecha............................
☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA nº ☐ AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ....Nombre del titular, si es distinto ....

Rellena este cupón y envíalo a: PRENSA TÉCNICA C/ Alfonso Gómez,42 Nave 1-1-2 28037 Madrid.

DESARROLLADOR	MICROFOLIE 'S
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	DEPORTE
PRECIO	6.990 PTAS.

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

¿Tienes pelotas para jugar un partido de tenis?

ROLAND GARROS 97

De la tierra batida de Roland Garros a la hierba de Wimbledon, pasando por New York y su superficie sintética. De ti depende llegar a ser el número uno de la A.T.P.

Si te gusta el tenis y quieres llegar a ser un Pete Sampras o tal vez una Martina Hingins aquí llega (como un ace) uno de los últimos juegos que te harán vivir la emoción del mejor tenis.

Puedes empezar practicando en cualquiera de las tres superficies que te ofrece este tour; tierra batida, hierba o la superficie sintética y con esto comenzamos el set: golpes liftados, golpes cortados, globos, mates, dejadas, voleas, tiros paralelos o cruzados, o si lo prefieres ajustar la bola a la raya, realizar una dejada desde el fondo de la pista, subir a la red, todo ello sin olvidar un potente saque, parte fundamental de nuestro juego, si queremos llegar a ser alguien dentro de la pista.

Una vez tengas medianamente controlados tus golpes, puedes empezar a jugar en serio; empezarás por el nivel principiante (cosa normal) para, más adelante, pasar al nivel aficionado y, posteriormente, al nivel reservado a los mejores: el profesional.

Te podrás inscribir en cualquiera de los tres torneos que existen en el circuito profesional de la A.T.P.: Roland Garros, Wimbledon o New York, y el objetivo es sencillo: jugar, ganar e intentar pasar las rondas, para así acceder a la final y poder ganar títulos.

Otra posibilidad que te ofrece es ir jugando partidos sueltos, a 1, 2 o 3 sets, en las mismas superficies, para ir estudiando a los rivales (mucho ojito con algunos) y comprobar la rapidez con la que ruedan las pelotas en los distintos terrenos.

Una vez ganados los tres torneos, el programa te reservará una sorpresa más: una cuarta pista rápida y muy futurista (a lo SpeedBall) donde se pondrán a prueba tus habilidades, que viene a ser como una especie de mitad examen final, mitad exhibición donde hay que demostrar que realmente eres merecedor del título de número uno del tenis mundial.

El programa está realmente conseguido, ya que tienes la posibilidad de ver desde muchos ángulos, si bien no posee cámaras dinámicas ni la repetición de las mejores jugadas. Los golpes son perfectos así como la intensidad de los mismos (a gusto de quien los maneja).

Las reglas que rigen en los partidos son las mismas que existen, hoy por hoy, en la A.T.P. y todos tus golpes y estadísticas conseguidas se reflejarán en una tabla resumen a la conclusión de cada uno de tus partidos: aces, dobles faltas, breaks a favor y en contra, errores no forzados, golpes ganadores ... además de poder ir archivando (salvando) tus resultados para poder jugar todos los torneos en distintos días.

Los gráficos son en dos palabras *"im prezionantez"*, tanto los jugadores (aunque se echa de menos el sombreado gouraud) como el entorno gráfico (mención especial al público), ocho distintas vistas desde detrás de tu jugador, o incluso, una vista de frente, caso de elegir jugar con una tenista.

En el primer nivel, el de principiante, un puntero marcará el sitio exacto donde quieres poner la bola en cada tanto dirigido con precisión por tus cursores, además de la fuerza que vas a imprimir a tus golpes; el puntero desaparecerá a medida que decidas avanzar de nivel: bien aficionado o bien profesional, con el consiguiente aumento del nivel de tus contrincantes.

JUGADORES DE VERDAD

Los jugadores tienen, cada uno de ellos, unas características físicas propias que se hacen notar, es decir, unos se cansan más, tienen menos fondo físico, otros sacan muy fuerte pero tienen menos desarrollado su golpe de revés, algunos pueden tener una derecha formidable o son buenos resolviendo los puntos en la red, liftados mejores o cortadas.



Las cámaras no son muy dinámicas.



Uno de los detalles curioso de este juego es que cuando tu jugador gana un punto, se alegra mucho e incluso le puedes ver señalar al contrincante como para decirle: ¿has visto eso? o ¡aprende¡, y lo mismo ocurre cuando pierde varios golpes seguidos: el pobre parece que se desespera y que no sabe qué hacer para cambiar su juego y la suerte del encuentro. Todas estas características les otorgan a los jugadores una similitud bastante acertada con los tenistas reales, que, igualmente, se enfadan o alegran cuando vencen o pierden sus puntos y sets.

En resumen, un bonito juego para apasionados (y no tanto) de este maravilloso deporte, que os alegrará muchas tardes delante del PC y cuando domines el programa, pues ya sabes: las playeras, la raqueta y pelotas y ¡a la pista a ser el nuevo numero uno de la A.T.P.! ✦

PISTAS

Rolan Garros es de tierra batida, por lo tanto es una pista donde las pelotas corren bastante menos, siendo más fácil llegar a la red, además de la posibilidad de resbalar sobre la tierra para llegar antes.

Wimbledon es el caso opuesto al anterior; el contacto de las pelotas con la hierba las hace coger una velocidad endiablada, por lo que hay que ser muy muy rápido y tener un potente servicio. Saque y volea es muy efectivo en esta superficie.

New York y la superficie sintética es el punto intermedio entre las otras dos anteriores: no es tan rápida como la hierba ni tan lenta como la tierra, pero asimismo hay que ser rápido para poder llegar a la red cuando sea necesario.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486DX4 100 MHZ 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P100 16 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	79%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	75%
TOTAL	80%

LIBRE DE CULPA

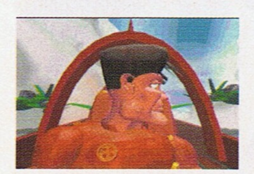
¡A por ellos, cobardes!

AGENT ARMSTRONG

DESARROLLADOR	KING OF JUNGLE
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ARCADE
PRECIO	6.495 PTAS.

AUTOR: JORGE ESPINOSA

Con más de 30 misiones creadas con gráficos poligonales rendeados en 3D, un variado despliegue de armas, situaciones, gangsters y una buena banda sonora.... Agent Armstrong (que seguro será contratado para hacer de 007), el agente creado y adiestrado por "The King Of The Jungle" es, sin duda alguna, nuestra salvación para no ver "Quién sabe donde" y "Sorpresa, sorpresa".



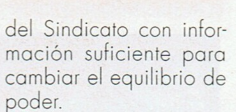




Año 1935. América. El Sindicato, un omnipotente y violento Cártel criminal dirigido por "Golpes" Falconetti, famoso gángster y conocido padrino de la mayor organización criminal del mundo, lo ha conseguido todo: ¡excepto la dominación del mundo! Tacha-aannn... pero ahora ha iniciado su plan maestro y el equipamiento militar más avanzado constituye el núcleo de su intento final para lograrlo. Falconetti está a un paso del fin de sus añoranzas, toda oposición ha sido aplastada sin piedad, pero... (pausa para el bocata) ... (humm, cómo quiero a mi madre) ...tan sólo una cosa se interpone entre el malvado maníaco (no se quedan cortos los de King O.T. Jungle) y el control absoluto. Agent Armstrong, que es un miembro de "La Agencia", se escapa de una base del Sindicato con información suficiente para cambiar el equilibrio de poder.

EL JUEGO

Agent Armstrong es un arcade al más puro estilo de correr, saltar, esquivar y matar. Es el típico ejemplo del juego por el que nos saltábamos las clases y la nota media se veía sensiblemente reducida por irnos a echar unas *"par-ti-di-tas"* a los recreativos, y llegábamos muertos de hambre a casa, porque nos dejábamos los dineros en las dichosas máquinas. Pero ahora, todo ha cambiado. Los buenos arcades ya no sólo se encuentran en aquellos sitios de perdición para el Karma, sino que ahora los podemos conseguir en cualquier lugar (mejor no hablo del precio de los juegos), llevárnoslos a casa e invitar a los amigotes por el mismo precio, como con las pelis de vídeo. Por cierto, hablando de vídeo: este juego posee una intro muy buena, casi parece una continuación o un sketch de Toy Story, por el estilo de dibujo, por el toquecillo de humor sano, la calidad y el buen gusto. Un 10 a la gente de King Of The Jungle por la intro; sí señor, me ha gustado. ¡Si Juan Valdez lo viera...!





Agent Armstrong es un arcade al más puro estilo de correr, saltar, y matar

El juego tiene tres opciones de visualización. Todas ellas requieren que Windows 95 se esté ejecutando en modo de vídeo de color de 16 bits (65.535), y no se ejecutará de ningún otro modo. Las tres opciones son:

Normal.- Que es el modo predeterminado. Aquí se te presenta en tu escritorio, en una ventana de 320 x 240. Quizás demasiado pequeño de tamaño, para aquellos de vosotros que utilicéis, modos de alta resolución.
Doble.- En una ventana de doble tamaño, en ventana de 640 x 480. En este modo es posible que algunas tarjetas de vídeo no lo puedan mostrar a una velocidad lo suficientemente rápida.
Pantalla Completa.- Aquí no hay nada que decir, pero si queréis, os digo que ocupa toda la pantalla. La resolución real varía dependiendo de la capacidad de vuestra tarjeta de vídeo. Pero, por lo general, es más rápida que las opciones dentro de una ventana. ✦

MEJORAS EN LA VELOCIDAD

Si ves que el juego se está ralentizando, hay varias opciones para aumentar la velocidad. La más efectiva de todas es situar la velocidad de render en 20 frames por segundo; otra manera, más efectiva, es ejecutar el juego a pantalla completa. Y, la tercera, conseguir los últimos controladores y "bios" para la tarjeta de vídeo. Esto, a menudo, puede mejorar las capacidades de "blitting" de la tarjeta y, por tanto, acelerar el tiempo de impresión del juego.

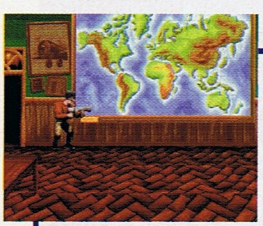








CONSEJILLOS DE INDIAS



Intenta no ser tan torpe y no te caigas al agua, puesto que tu arma se resentirá, y aunque no te quite vida, al aparecer otra vez, tu arma atascada no podrá con el armatoste que te dispara. Si te ocurre esto sal en dirección a Pamplona.
Observa los movimientos de tus enemigos, no te precipites, experimenta con tus armas. Las balas rebotan, busca el mejor ángulo para, sin dar la cara, mandarles al infierno.
Si te encuentras en un cruce de disparos, no seas tonto, intenta evitarlos saltando y agachándote, no te van a dar una medalla por dar la cara sin moverte.
Si estás al 100% de todo, no sigas cogiendo munición o vida. Podrías necesitarlo cuando estés bajo mínimos.

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	P90 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P100 16 MB
ACELERADORAS	No
MULTIPLAYER	No

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	76%
GRAFISMO	75%
SONIDO	76%
JUGABILIDAD	78%
TOTAL	**76%**

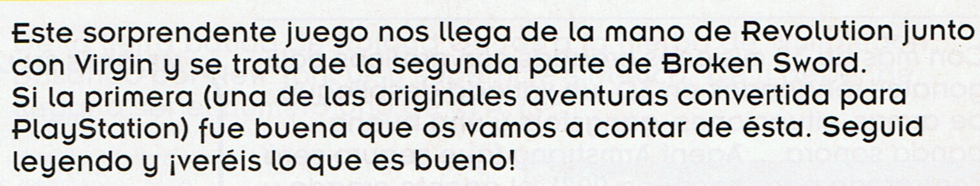
LIBRE DE CULPA

DESARROLLADOR	REVOLUTION
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	AVENTURA GRAFICA
PRECIO	6.900 PTAS.

AUTOR: LETICIA KRAHE

Segundas partes siempre fueron buenas

Broken Sword II: Las fuerzas del mal



Este sorprendente juego nos llega de la mano de Revolution junto con Virgin y se trata de la segunda parte de Broken Sword. Si la primera (una de las originales aventuras convertida para PlayStation) fue buena que os vamos a contar de ésta. Seguid leyendo y ¡veréis lo que es bueno!



En esta ocasión nuestro amigo George se ve inmerso, de nuevo en problemas de índole realmente peculiar. El secuestro de su querida novia Nico y el misterio que rodea todo lo relacionado con unas piedras mayas y la magia negra. El argumento no puede ser más prometedor: intriga, acción y aventura a raudales es a lo que invita Broken Sword II, con la compañía de George, Nico y todos aquellos personajes que os podáis imaginar. Parece que acaban de salir, auténticamente, de una película, ¡pero de dibujos animados!

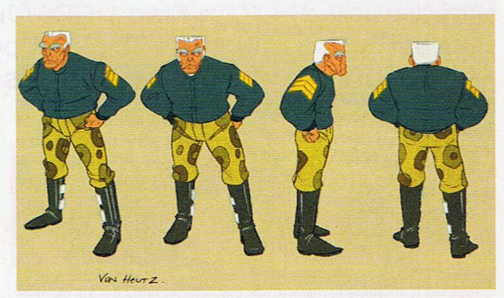
La trama de este impresionante arcade comienza con el secuestro de la bella Nico; George, herido en lo más profundo de su corazón, tendrá que correr mil y una aventuras para rescatar a su novia y averiguar qué es lo que ocurre con las piedras mayas, ya que el secuestro de Nico fue debido a esos extraños artefactos. Así que, ya sabes, debes ayudar a nuestro protagonista a que logre desvelar todo este misterioso entramado.

En primer lugar vamos a hacer un somero repaso al guión; tras un detallado análisis, en la redacción hemos llegado a la conclusión de que el argumento es muy consistente, rozando la solidez absoluta, pues no deja lagunas de ningún tipo. La historia ya sabéis como comienza: George y Nico llegan a la mansión del profesor Oubier, un famoso arqueólogo especializado en el estudio de la cultura maya. Tras tomar un refrigerio en dicha mansión, George sufre el ataque de un extraño hombre Centroamericano que, tras dejarle inconsciente, ataca a Nico lanzándole un dardo envenenado y secuestrándola. La acción está servida.

PRIMO DE INDIANA JONES

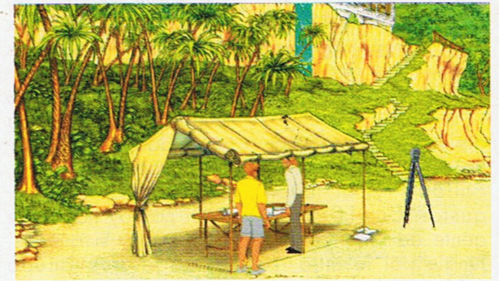
Nuestro protagonista se asemeja a una especie de Indiana Jones. Al comienzo de la odisea, George, al despertarse del golpe que le meten, se encuentra en la casa del profesor Oubier (habían acudido a



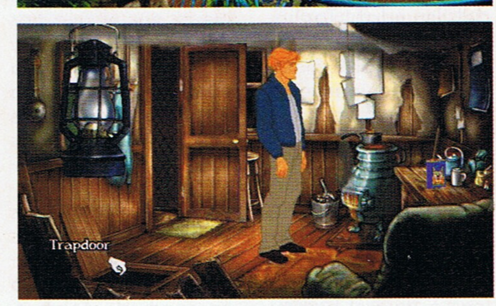












la cita porque se suponía que Nico iba a charlar con el profesor acerca de la piedra de obsidiana que había encontrado), atado a un silla, con una araña que le quiere atacar y con la habitación en llamas. Este intrépido personaje tendrá que cargarse a la araña, desatarse de la silla y apagar el fuego para que pueda comenzar la búsqueda de su amada Nico. Después de todas estas emociones, podréis entender el porqué de la similitud con el héroe de Lucas... ¡Sólo para corazones que puedan soportar sensaciones verdaderamente fuertes!

Al principio la acción se situará en el romántico y delicado París, para luego desplazarse a Marsella, a Quaramonte y a otros muchos lugares. La conexión entre todos estos parajes está muy bien realizada; todas las situaciones tienen una relación bastante coherente y una ilación lógica que no defraudará al jugador experimentado.



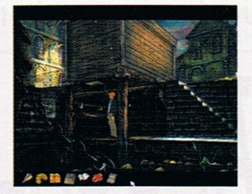


¿FÁCIL O DIFÍCIL?

Aunque el guión está bastante logrado, la aventura en sí no resulta muy difícil; esto no supone ni una virtud ni un defecto, sino que cada persona tendrá una opinión, según sea un experto en este campo o no. Por una parte, seguro que, como jugador, esto no te agradará en demasía ya que no tendrás que matarte a pensar y es muy probable que no tengas que enfrentarte a enigmas lo suficientemente duros como los que se pueden encontrar en otros juegos de este tipo; pero, por otro lado, tampoco está nada mal, ¿por qué? Pues porque significa que los guionistas se han "currado" bastante el guión, se han molestado en poner los diálogos de los personajes y los objetos de tal forma que te den un montón de pistas para poder solucionar el juego con un poco de lógica y sentido común.

El juego lo podrás resolver, simplemente, pensando un poco y asociándolo a la vida real; para ello debes ponerte en la situación de George y pensar qué es lo que harías tú si estuvieras en una situación como ésa. Sin embargo, en otras aventuras se da la circunstancia contra-









ria, es decir, realizan de tal forma el guión que la solución correcta es justamente lo que tú nunca harías.

DETALLES DE BUEN GUSTO

En cuanto al interfaz tampoco hay mucho que contar; resulta bastante cómodo ya que, con poner el cursor sobre el objeto y pinchar el botón izquierdo ya cogemos el objeto (si se puede) o hablamos con el personaje; sin embargo, si pulsamos el botón derecho del ratón George nos hará una pequeña descripción del objeto o del personaje, sencillo ¿no?

Algo que nos ha sorprendido bastante de este interfaz es que, al hablar con los personajes, ya están incluidos los objetos con los que tal vez podrías hacer algo; por ejemplo, si pretendemos darle un reloj a un determinado personaje sólo habría que hablar con él y pulsar sobre el reloj. Por último, resulta muy gracioso que los objetos y los iconos de opciones estén escondidos y que cuando pases el ratón por encima de ellos aparezcan.

En lo referente a los diálogos, comentar que están magníficamente realizados, permitiendo solucionar la aventura con mayor facilidad debido a su claridad e intención de ayuda. Tendrás la oportunidad de mantener miles de conversaciones con un montón de personajes, pues los diálogos son los justos y necesarios para que este juego no sea ni demasiado pesado ni demasiado corto.

LOS PERSONAJES

En Broken Sword II te encontrarás con un sinfín de personajes, todos ellos muy característicos a la vez que carismáticos, cuestión que es de agradecer ya que ayuda a crear un ambiente mucho más interesante y realista, consiguiendo una sensación de vivir una auténtica película de dibujos animados e intriga. A continuación vamos a pasar a describir a algunos de los personajes que participan en el juego.

George es nuestro protagonista masculino, aventurero y decidido, capaz de enfrentarse a los peligros más increíbles con tal de salvar a Nico y descubrir la magia negra que se encuentra detrás de todo esto.

Nico es la protagonista femenina, ¡claro!; novia de George, esta reportera gráfica siempre tiene que meterse en problemas y junto con ella, involucrar a su amado. Nico es una amistad femenina poco recomendable, dada su facilidad para atraer líos.

André Lobineau, este personaje saca de quicio a George. Es un persona muy engreída, con su asquerosa cola de caballo, que piensa que puede llevarse la novia de cualquiera. ¡Le regaló unas medias un poco extrañas "lencería exótica", como él las llamaba, a Nico!

Karzac, según Nico un personaje que da miedo con sólo mirarle a los ojos; es como una especie de tigre y es el responsable del secuestro de Nico, ya que fue a quien le quitó la piedra. Karzac era el jefe del arqueólogo maya, el profesor Oubier. Nico pensaba que Karzac estaba metido en tráfico de drogas.

En Broken Sword II te encontrarás con un sinfín de personajes, todos muy característicos a la vez que carismáticos

Oubier era el famoso arqueólogo maya. Su casa fue el lugar donde atacaron a Nico y a George. Aseguró no saber nada del secuestro ya que, según él, no iba por su casa de París desde hacía 7 meses. Esto es un poco extraño, ¿no?

Hay infinidad de personajes pero estos cinco son los más importantes, los demás dejaremos que los vayáis descubriendo poco a poco.

DOBLAJE Y SONIDO

Un punto a favor de los creadores de este juego es que han doblado al castellano todos los diálogos, aparte de que se cuenta con la opción de tener los subtítulos. Otro detalle muy de agradecer, más que curioso, es el hecho de que en el doblaje las voces (en castellano) son características del lugar de origen del personaje que hablo en ese momento. De esta forma, podemos escuchar congratulados cómo se ha cuidado hasta el más mínimo detalle en todas las voces, como en la de la novia del protagonista, por ejemplo. Al igual que en casi todos los juegos que se han desarrollado últimamente, la calidad del sonido es bastante buena y podemos contar con una banda sonora de calidad CD, la mayoría de ellas muy agradables de escuchar.

¿GRÁFICOS?

Son realmente buenos. El aspecto gráfico está bastante cuidado, siendo una de las virtudes fundamentales de este gran juego de Revolution, por otro lado uno de los factores necesarios en cualquier aventura gráfica que se venda hoy en día. Broken Sword II nos entretendrá con multitud de animaciones intercaladas en el juego, ambientándonos en los puntos más importantes. Ciertamente es una aventura de puro dibujo animado, lo cual, aunque no sorprende por su originalidad, sí lo hace por su calidad y por su brillante realización. Un auténtico deleite para los sentidos. En cuanto a los fondos la verdad es que están muy trabajados y muy bien acabados, pues se ha pensado hasta el último detalle, continuando con la tónica habitual del programa y llamando la atención por el escrupuloso acabado que tienen. También hay que reseñar los efectos de sombras y traslúcidos que hacen que, verdaderamente, nos creamos que los personajes están dentro de los escenarios, ¡realmente alucinante!

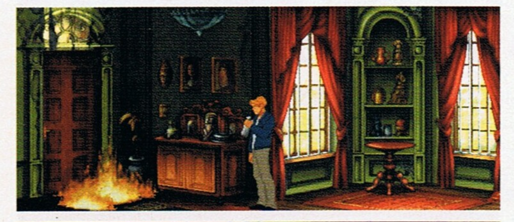
Como conclusión dentro del aspecto gráfico se puede decir que Broken Sword es una aventura gráfica que está por encima de algunas otras que han salido últimamente y que sitúa el listón muy alto para las siguientes, cuestión que no es de extrañar ya que se supone que, a medida que pasa el tiempo, los productos irán siendo de mayor calidad, pero aún así, el aspecto gráfico y acabado visual de esta videoaventura es para quitarse el sombrero.

OPINIÓN FINAL

Como habréis podido observar a lo largo del artículo, Broken Sword es una aventura que nos ha gustado bastante, no sólo por la forma en que está realizada sino también por lo estupendamente bien que lo hemos pasado jugando. Resulta realmente entretenida y divertida, sin contar lo que te llega a "picar", es decir, comienzas a jugar y sin darte cuenta llevas cinco horas sentado delante del ordenador y lo peor de todo es que te llaman para cenar y no escuchas nada. ¡Tienes completamente absorbido el cerebro!

Resumiendo los aspectos anteriormente tratados, se puede decir que la segunda parte de una de las aventuras que fue en su día el buque insignia de este género en PlayStation, no defrauda en absoluto en ninguno de sus aspectos, desde el gráfico al sonoro, pasando por el increíble doblaje de las voces en castellano y por las animaciones y el concepto e historia, sólido y coherente, algo que no es muy fácil de encontrar ya que, aunque no lo parezca, es uno de los defectos que mantienen muchas de las aventuras con las que nos hemos enfrentado.

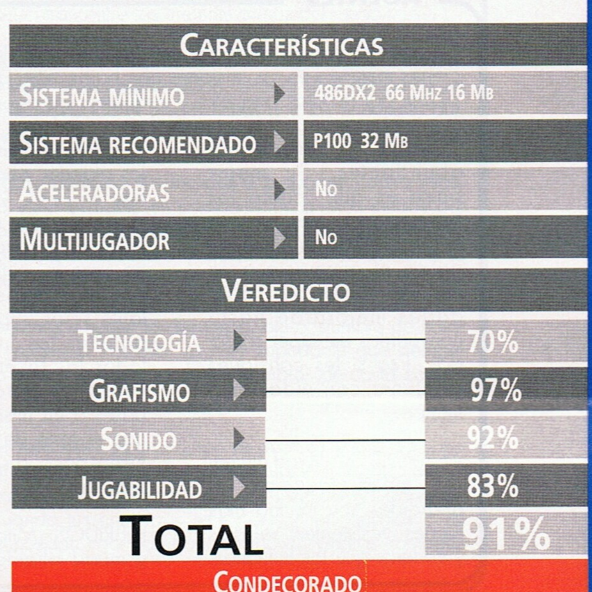
Revolution ha sabido hacerlo una vez más: ha condensado en dos fantásticos Cd's las aventuras que todos hemos soñado vivir en algún momento. Esperamos ansiosos la tercera entrega, aunque después de ver la segunda, como mínimo tendremos que aguardar otro añito más o menos, y es que para hacer algo bueno, hace falta tiempo... y ganas. Por último, hay que decir que, por supuesto, os la recomendamos siempre y cuando os gusten las aventuras gráficas y tengáis tiempo suficiente para no levantaros de la silla. ✦



Las transparencias del fuego añaden realismo.



El trabajo de los fondos es insuperable.



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	486DX2 66 MHZ 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P100 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	97%
SONIDO	92%
JUGABILIDAD	83%
TOTAL	91%

CONDECORADO

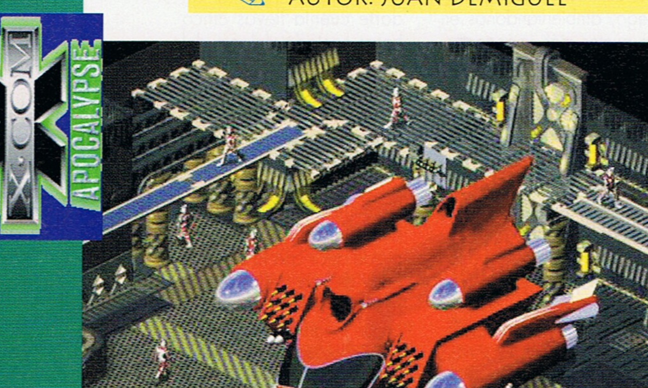
Desarrollador	Microprose
Distribuidor	Proein
Género	Estrategia
Precio	7.495 Ptas.

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

¿Tienes lo que hay que tener?

X-COM APOCALYPSE

La alarma ha saltado en la ciudad. Los dueños de los bares y garitos están desesperados, la ruina les amenaza. '¿Dónde está el reportero más intrépido de Game Over?' preguntan desesperados. 'Escribiendo esto, ¡leche!' dice él. Nosotros no le creemos, ¿y tú?.



Una de las mejores cuestiones de este juego es el grado de dificultades a elegir. No sólo cambian la cantidad y dificultad de los enemigos, sino que es el mapa completo el que cambia. Incluso algunas de las reglas varían. Esto hace que cada grado de dificultad suponga un desafío distinto. Tácticas que antes daban buen resultado, quizás fracasen ahora. Ignorar a las organizaciones puede ser peligroso en niveles de dificultad superiores. Y así con todo.

El desarrollo mismo de la partida si es algo predecible. En todos los casos pasarás por una primera etapa en la que lo importante es afirmarse en Mega Primus como una fuerza más, reclutar una buena cantidad de soldados y entrenarlos a construir algunas bases auxiliares. El número de bases posibles varía también de un grado de dificultad a otro, aunque en general bastarán dos o tres para completar el juego.



Luego viene una segunda etapa en la que lo importante es ponerse al nivel de los invasores en lo que a tecnología se refiere. Según vayan sacándose juguetitos de la manga (mejores armas, mejores explosivos, mejores protecciones, y mejores de todo) debes obtener muestras de esa tecnología e investigarla. Esto incluye, por supuesto, nuevos vehículos para ti, para que lleves la guerra a otra parte. ¿Alguien apuesta por la dimensión alien como centro de veraneo X-COM?

Ignorar a las organizaciones puede ser peligroso en niveles de dificultad superiores

Cuando seas lo bastante fuerte, comenzarás a enfrentarte a los aliens donde más les duele: en su mundo. No os pienso chafar el juego contandoos como se desarrolla la partida allí, ni lo que hay que hacer ni nada. Descubrirlo es la mejor parte del juego, pero os advierto: ¡tened cuidado! Además, es en esta etapa cuando los aliens intentarán los planes más desesperados en un esfuerzo por detenerte. Prepárate, pues



Otra rareza alien.



Mars Attacks o la Guerra de los Mundos.

AGENTES

Los agentes son tus soldados: pelearán tus batallas por ti. Pero cuídalos o sufrirás las consecuencias. No sólo obtendrás puntuaciones menores en las misiones con bajas, sino que además, perderás a agentes experimentados que te verás obligado a reemplazar por reclutas paquetes y zoquetes. Los agentes vienen en tres tipos distintos:

HUMANOS: Son los más abundantes. Su mejor baza es que, como los buenos vinos, mejoran con el tiempo. Ya sea entrenando en el gimmasio o en misiones reales, sus habilidades mejorarán hasta convertirlos en super soldados. Eso si les consigues mantener con vida tanto tiempo, claro.

ANDROIDES: Mitad humanos, mitad máquinas, los androides son mucho más fuertes, resistentes, rápidos y certeros que los humanos. Y, además, son inmunes a los ataques psiónicos. Pero hay un pero, y es que no mejoran con la experiencia. Así que, aunque al comienzo sean lo mejor desde el pan en rodajas, más adelante serán superados por agentes los humanos en todas las facetas. Puedes utilizarlos para defender bases o en misiones en las que el resto de tus agentes estén poco disponibles (o sea, en la UVI).

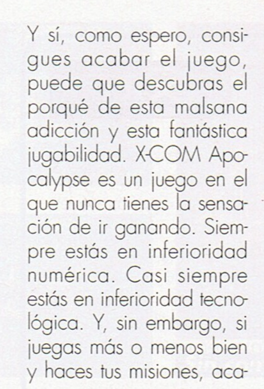
HÍBRIDOS: Mitad humanos y mitad alienígenas. Son mucho más débiles que los humanos, y no aguntarán mucho castigo físico. Pero dales un dispositivo de ataque psiónico y verás de lo que son capaces. Con el tiempo, y el entrenamiento, aprenderás a amarles. Son piezas clave en cualquier equipo de combate, y su habilidad para poseer las mentes enemigas es tan divertida como letal. Para ellos, claro.

Recuerda que para mejorar las habilidades de tus hombres lo mejor es la práctica. Asegúrate de que en cada base haya un gimnasio normal y otro psiónico. Mantén a tus hombres con vida a través de varias misiones y recuerda que mientras están heridos no entrenan, así que llévate a todos tus hombres heridos a las misiones del día. Sino, no van a mejorar, pero mantenles alejados del peligro. Si todo va bien debes llegar al final del juego con un grupo de soldados con todos sus números por encima del 90.

guardan algunas sorpresas dignas de verse.

Pero, como ya hemos dicho, todas las partidas comienzan igual: una sóla base, una pequeña dotación humana y económica, y una pequña flota de vehículos a tu disposición. Lo más importante en los comienzos es actuar rápido. Empieza a construir laboratorios y talleres desde el primer día en tu base origen; en cuanto consigas ahorrar lo necesario, compra otra base. Como ya descubrirás, necesitas por los menos tres grandes estructuras para acabar el juego: un laboratorio cuántico avanzado, un laboratorio bioquímico avanzado y un taller avanzado. Dado que es poco probable que te encajen un tu base original, reserva espacio para ellas en tu segunda base. Además, con otra base es más fácil responder a una amenaza OVNI de una manera mas efectiva.

Sobre todo recuerda que en este juego los laboratorios son tan importantes, o más, que las pistolas. Nunca dejes de investigar cuanto antes todas las tecnologías que caigan en tus manos. La investigación es el motor que mueve la acción y desarrolla la aventura aquí, en el mundo de X-COM Apocalypse. Sin la tecnología adecuada tus hombres serán exterminados por los cada vez más avanzados, fuertes, maquiavélicos y desagradables aliens (les canta el cazo cosa mala).



Recuerda que en este juego los laboratorios son tan importantes, o más, que las pistolas

Otra cosa: observa Mega Primus. Es como una colonia de hormigas. Todos esos vehículos que corren por ahí están, en realidad, manejados por el ordenador con un propósito determinado: llevan suministros, establecen contactos entre organizaciones, atacan a enemigos, etc. Los malditos sectarios del Culto de Sirio se dedicarán a llevar a los alienígenas de aquí para allá, extendiendo la infección alien en el cuerpo de Mega Primus. Un coche del gobierno echa un vistazo a tus bases una vez al día. Y así todo. Mythos a creado un micromundo en el que sembrar la destrucción y al que rescatar de la aniquilación total.

Y sí, como espero, consigues acabar el juego, puede que descubras el porqué de esta malsana adicción y esta fantástica jugabilidad. X-COM Apocalypse es un juego en el que nunca tienes la sensación de ir ganando. Siempre estás en inferioridad numérica. Casi siempre estás en inferioridad tecnológica. Y, sin embargo, si juegas más o menos bien y haces tus misiones, aca-



COMBATE TÁCTICO

El combate táctico es lo mejor del juego. Tanto en tiempo real, como por turnos, es la mejor simulación de este tipo que se pueda encontrar en un PC. Lo que sigue es una serie de consejos y directivas útiles: siéntete libre para ignorarlas si no encajan en tu manera de jugar.

1.- Haz bien tus grupos. No existe una combinación de hombres y armas perfectas, así que sencillamente elige una para ti y para cada tipo de misión. Pero elígela con cuidado. En general, si optas por grupos pequeños, especialízalos: un grupo de armas cortas, otro de armas potentes, otro de apoyo, otro de psiónicos, etc. Si optas por grupos grandes, diversifícalos, repartiendo distintos tipos de armas en cada grupo. Como norma general, diez o doce hombres pueden acabar cualquier misión con éxito.

2.- Lo sorprendente es la utilidad de las tácticas militares reales en este juego. Entre otras existen tres principios básicos perfectamente útiles: no te muevas sin cobertura, intenta atrapar al enemigo en fuego cruzado y organiza tus hombres en una línea de fuego. El primero significa que, siempre que desplaces a un grupo de hombres de una posición a otra, deben estar cubiertos por el fuego de otro grupo, de modo que el enemigo siempre tenga a alguien disparándole. El segundo te indica que la formación de fuego más efectiva es la V, con el enemigo en la parte abierta. De este modo maximizas el fuego en el enemigo y, a la vez, tus hombres están a salvo de fuego amigo. Por último recuerda que uno de tus hombres de pie puede disparar sobre uno que esté arrodillado que, a su vez, puede disparar sobre uno que esté sentado.

3.- Utiliza el equipo adecuado. Suena idiota, pero es fudamental. No te dejes atrapar en una situación en la que tus hombres de ataque lejano se vean obligados a pelear a quemarropa, y viceversa.

4.- Acepta tus bajas como un hombre. En el caso de un nuevo recluta o un androide, en realidad no importa demasiado. Incluso en el caso de tus mejores hombres, limítate a mantenerlos con vida, acepta el daño. Es casi imposible acabar una misión con todos tus hombres intactos y, a veces, la mejor opción es resistir una explosión o el fuego enemigo. Recuerda que, con la protección adecuada, tus hombres pueden aguantar bastante contigo antes de pasar al otro mundo.

5.- A veces es muy importante no dañar lo que no quieres dañar. Aprende a capturar con vida a los aliens que te interese para tus investigaciones, y en las misiones que se desarrollen en los edificios de organizaciones amigas, no te dediques a utilizar munición incendiaria o explosiva. Los garfios y las granadas de atontamiento se encuentran entre las mejores armas del juego.

6.- Una táctica muy útil es utilizar a tus hombres más rápidos como carnaza. Si consigues forzar a los aliens a una persecución, te será fácil atraparles en fuego cruzado. Además, ya avanzado el juego, harás que los enemigos que utilicen camuflaje se descubran.

7.- Aprende de tus enemigos. Identifica sus tácticas y prepárate contra ellas. Aunque el comportamiento varía bastante en comparación a otros juegos por el estilo, los enemigos siguen tres o cuatro patrones de conducta: la carga suicida, la muralla de humo, buscar cobertura y luego rutas alternativas, y la huida cobarde y asquerosa. Y muchos más.

8.- Vigila tu espalda. Tus enemigos tienen la desagradable costumbre de tratar de localizar tus flancos y atacarlos. Por ello, es muy importante que siempre haya un equipo cubriendo a otro, y que uno de los hombres de cada equipo vigile la retaguardia.

9.- Una de las formaciones más útiles es un equipo de vuelo. De dos a cuatro hombres equipados con armaduras MARSEC y, cuando los desarrolles, dispositivos de camuflaje. Utilízalos como exploradores y para alcanzar lugares de difícil acceso. Además, cuando tus enemigos se escondan en terrazas o en otros lugares desde donde puedan hacer de francotiradores, podrás combatirles a su nivel.



Mega Primus sufre un ataque.

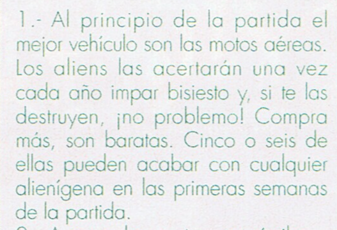


Los aliens son tus enemigos.

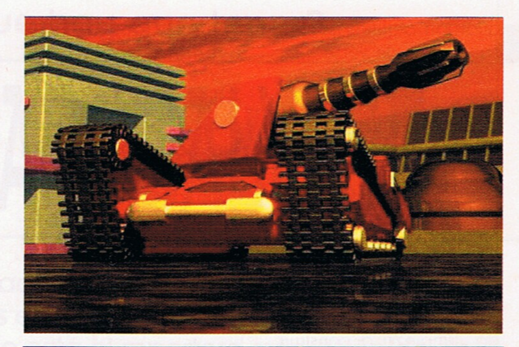
ATRÁPAME ESE OVNI



¿Problemas limpiando la ciudad de platillos volantes? Bien, aquí tienes unos cuantos consejos.



1.- Al principio de la partida el mejor vehículo son las motos aéreas. Los aliens las acertarán una vez cada año impar bisiesto y, si te las destruyen, ¡no problemo! Compra más, son baratas. Cinco o seis de ellas pueden acabar con cualquier alienígena en las primeras semanas de la partida.
2.- Aunque las motos son ágiles y baratas, reconócelo: están hechas de cartón piedra. Una vez que consigas juntar dinero suficiente (y no lo necesites para construir otra base) cómprate un Hawk y ármalo con todas las armas de plasma que puedas. Y cuando consigas escudos... disfruta.
3.- Por efectivos que sean los Hawks, una vez que empieces a contruir vehículos propios, en especial el Retaliator y el Anihilator (nos encantan esos nombres), tendrás el arma definitiva en las manos. El problema es lo difícil que resulta amasar una buena flota y equiparla, y cuando lo hagas, lo más probable es que la utilices al otro lado de las puertas interdimensionales.
4.- Para conseguir interceptar todas las naves alienígenas de una invasión es fundamental que tu flota pueda movilizarse rápidamente. Tener más de una base ayuda, pero lo único realmente efectivo es tratar de predecir cuando se producirá el siguiente ataque y tener todas tus unidades en el aire para cuando esto suceda. O usar el viejo truco de SAVE/LOAD...
5.- Si se te escapan algunas naves, procura fijarte bien en qué edificios han depositado su carga (es un tubito blanco que desciende y hace unos movimientos como de aspiradora). Luego investiga esos edificios. Recuerda que cualquier nave alienígena (excepto las sondas) pueden hacerlo.
6.- Las mejores armas, incluso ya avanzada la partida, son las de plasma. El problema es que rara vez tendrás Elerium suficiente para mantenerlas ocupadas. En cuanto a las armas alienígenas, tendrás que esperar y verlas tu mismo. Es mucho más divertido y no pensamos estropearos las sorpresas.
7.- Puedes destruir los OVNI's derribados que no quieras explorar utilizando el modo manual de combate (pulsa la M con el vehículo de tu elección seleccionado).
8.- Si estás cansado de defenderte, lleva la lucha a otra parte. Si invades la dimensión alien y destrozas cuantas naves puedas allí, menos naves tendrán para enviar aquí.
9.- La opinión generalizada es que los vehículos terrestres son una pérdida de tiempo. Salvo algunos usos específicos, en general, su lentitud los hace bastante inútiles. Puedes acabar el juego sin utilizar uno solo de ellos.



Con estas armas no podemos perder.

bas por ganar. Pero el hecho de encontrarte haciendo equilibrios sobre un precipicio durante toda la partida te anima a seguir, a no rendirte. Siempre hay una misión más, un descubrimiento en el horizonte o una nave nueva por construir. Y si alguna vez lo acabas, te apuesto a que lo volverás a empezar en un nivel de dificultad superior, porque siempre te quedan estrategias por probar y cosas que investigar (¡Sabotear Nutrivend!). ✦

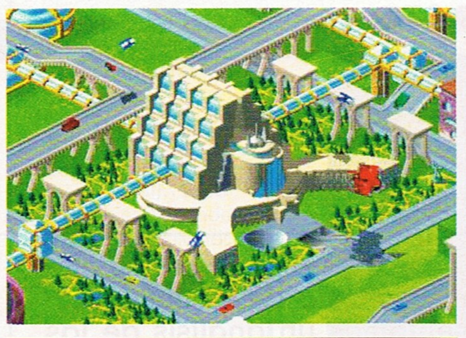


Otro extraño accesorio de X-COM.

LOS TRUCOS SUCIOS

Ningún X-Commander que se tenga un mínimo de respeto pensará siquiera en utilizar alguno de estos trucazos. Así que los pongo exclusivamente para avisar: ¡No los utilicéis! (Y si cuela, cuela).

1.- Directamente, utiliza el XEdit o cualquiera de los maginíficos editores de partidas grabadas que existen. Si eres tan vago como para no querer buscarlos (o no puedes acceder a Internet) te los hemos incluido en el pasado CD de la revista y en este.
2.- Existe un curioso bug. Cuando no hayas desarrollado alguna tecnología extraterrestre que aparezca, a la vez, en el inventario de los vehículos de tierra y aire (porque pueda ser usado por ambos), traspásala a otra base. Una vez desde la barra de equipo de vehículos de tierra y, antes de darle al OK, otra vez desde el inventario de vehículos de aire, aparecerán en los almacenes de tu base como 60.000 unidades de dicha tecnología. Así que cuando la desarrolles y la puedas vender...
3.- Es curioso, pero si compras algunos vehículos, vendes sus trozos uno a uno (incluida la munición de las armas que traiga de fábrica, luego el vehículo, y luego miras el resultado final, resulta que has ganado unas pelas. Sorprendente, ¿no?. Hasta que les compren calculadoras a los programadores, puedes sacar hasta 70.000$ por semana.
4.- ¡Qué majos son los defensores de los edificios de las organicaciones no enemigas! Si saqueas los edificios de organizaciones neutrales o más amigables, pero utilizando únicamente armas de atontamiento (garfios, granadas, poderes psíquicos,... da igual) no sólo no te dispararán, sino que, además, la organización en cuestión no se dará por enterada de tus acciones. Hala, chicos, a saquear la fábrica de Marsec para conseguir el mejor equipo existente en los comienzos de juego, por la cara. Pero recuerda que el equipo de las unidades atontadas no es recuperado al final de una misión de saqueo. Así que si quieres algo que un enemigo lleve encima, quítaselo.
5.- Es posible mezclar la armadura Marsec con cualquier otra y conseguir que tu hombre vuele. No sé si se supone que esto debería ser así pero, al menos, es posible hacer que un soldado vuele sin que le maten de un disparo. Así que tú decides: puedes utilizarlo sin sentirte un tramposo, o no utilizarlo y sentirte un poco idiota.
6.- Si te preocupan las invasiones enemigas por tierra (por ejemplo, acabas de mosquear a Psyke cogiendo 'prestados' algunos de sus psyclones) destruye el trozo de carretera justo enfrente de tu base. Hazlo todos los días si hace falta. Claro que tú tampoco puedes salir, pero, ¿quién es el trastornado que utiliza vehículos de tierra, de todos modos? Tus enemigos son tan idiotas que no sabrán entrar, y lo más probable sea que se les olvide la idea del ataque y no lo vuelvan a intentar.
7.- Y si, por desgracia, eres invadido y te preocupa la suerte que puedan correr tus indefensos científicos... Bien, se acabaron tus temores. Tírales una granada de atontamiento y dedícate a atacar a los malos. Tus enemigos se limitarán a ignorar a tus indefensos (e ineptos) científicos mientras estén inconscientes. También les puedes sacudir con los garfios de atontamiento.
8.- Uno de los problemas más recurrente en las misiones tácticas es la dificultad de localizar a tus enemigos antes de que te localicen ellos (y te den por el... ¡ejem!). Prepárate, porque a partir de ahora puedes disfrutar de: ¡Voluntarios-Civiles-Con-El-Coco-Sorbido(tm)! Fácil, diles a tus chicos psiónicos que controlen a esos molestos civiles que se agitan por ahí meneando los brazos y mándalos directamente hacia donde crees que está el cotarro, como exploradores suicidas. Y si los matan no te preocupes. Llámalos daños colaterales o algo. A las organizaciones sólo les interesa que no haya daños materiales en las instalaciones, los muy bastardos.


Mega Primus en su esplendor.







Sin comentarios.



ORGANIZACIONES

Mega Primus es una ciudad controlada por una cantidad de Organizaciones. Todo edificio pertenece a una u otra organización. Incluso el Gobierno es una organización. Y resulta que, a lo largo de la partida, vas a tener que aprender a convivir (o con-masacrar) con ellas. Algunas son más necesarias que otras pero, en general, puedes prescindir de muchas. O sea, saquearlas hasta el aburrimiento. En el aspecto negativo, resaltar que es obvio que si Marsec o Megapol están enfadados contigo, no te van a vender su equipo. Otras organizaciones, como S.E.L.F. o Alianza Mutante, te negarán a sus hombres si se mosquean contigo. Si Transtellar se enfada, se opondrá a llevar tus cosas de lado a lado de la ciudad, lo que es una verdadera porquería. Y si el Gobierno te es hostil, tus fondos semanales se irán por el retrete. ¿Captas la imagen? Pero no todo es malo. Si eres bueno con las organizaciones, éstas serán buenas contigo. Es una relación de los beneficios de la amistad:

MARSEC	Más y mejor equipo a tu disposición.
SUPERDYNAMICS	Mejores motores y reparación de tus vehículos de aire más rápida.
GENERAL METRO	Lo mismo pero en vehículos de tierra.
CYBERWEB	Más ingenieros disponibles y más equipos Cyberweb de control de armamento.
TRANSTELLAR	Nada, pero si te odian, estás apañado.
SOLMINE	Más Elerium disponible.
SENSOVISION	Tus científicos se esforzarán más.
LIFETREE	Tus agentes se entrenarán más rápido.
NUTRIVEND	Más bioquímicos e ingenieros a tu disposición
EVONET	Más bioquímicos.
SANCTUARY CLINIC	Tus agentes se curan más rápido.
NANOTECH	Tus agentes se curan más rápido.
ENERGEN	Más unidades de energía a tu disposición y un repostado más rápido.
SYNTHEMESH	Reparaciones más rápidas en la ciudad.
GRAV BALL LEAGUE	Agentes más fuertes a tu disposición.
PSYKE	Más agentes a tu disposición.
DIABLO	Más agentes a tu disposición.
OSIRON	Más agentes a tu disposición.
S.E.L.F.	Más andriodes para reclutar.
ALIANZA MUTANTE	Más híbridos a tu disposición.
EXTROPIANS	Las organizaciones grandes serán más amistosas contigo.
TECHNOCRATS	Las organizaciones pequeñas serán más amistosas contigo.

Recuerda que la mejor manera de arruinar a una organización enemiga, y así conseguir que tenga menos dinero con el que comprar armas y vehículos que usar contra ti, es destruir sus edificios y saquear tus instalaciones. Existen multitud de tácticas para hacerlo, pero la preferida por la redacción es utilizar misiles Justice o Retribution en modo de control de vehículo manual. Nada más disparar los proyectiles, ordena al vehículo que regrese a casa y tus enemigos no le atacarán. Repetir esto hasta que el edificio en cuestión sea un solar.

Las organizaciones grandes tienen mucho más dinero con el que reconstruir, pero las más pequeñas y débiles (entre las que se encuentran las organizaciones criminales) se arruinarán en seguida. Si no quieres sufrir la penalización en tu puntuación por daños a la ciudad, saquea los edificios en lugar de aplanarlos. Solamente recuerda llevar esa munción incendiaria tan chula. Y las granadas. Y los grandes explosivos. Aplana el edificio por dentro. Disfruta haciéndolo.

DAME PASTA, MUCHA PASTA

La falta de dinero será uno de los problemas que te encontrarás una y otra vez. Sobre todo, al comienzo de la partida necesitarás un montón de dinero desesperadamente: dinero para pagar tus sueldos, dinero para pagar a las corporaciones y que no se mosqueen contigo, dinero para poder construir tu segunda base y amasar una buena flota de Air Hawks. Bien, no temas. Todo ese dinero lo puedes conseguir, siguiendo todos estos consejos:

1.- El Gobierno es tu fan número uno (al menos, mientras los aliens no se 'ocupen' de él) y de él vas a sacar un montón de necesario dinerito. Recuerda, cobras una vez a la semana, y según te vayan las misiones y la puntuación global, puede subirte la paga. O bajártela. ¡Bastardos!. Más adelante podrás olvidarte de él, ya que podrás conseguir un montón de dinero por otros medios.

2.- Actúa como cualquier otra corporación de la ciudad: busca algo que fabricar y véndelo. A medida que tus científicos descubrán nuevas tecnologías podrás fabricar el producto de tan sesudas elucubraciones y sacar un margen de beneficio. Para ello es fundamental que construyas unos cuantos talleres extras desde el principio de la partida.

3.- Cuidado con las leyes de mercado. En el X-COM, si te dedicas a vender alegremente tus mercancías, éstas bajarán de precio a la semana siguiente. Así que acapara todo la mercancia que puedas y vende todas tus existencias de golpe. Por ejemplo, los Bio-Contenedores bajarán de 900$, que valen inicialmente hasta menos de 800$, y a ti te cuestan siempre lo mismo fabricarlos. Puedes utilizar estas leyes de mercado a tu favor comprando todas las existencias de cierto tipo de mercancia y elevar su precio.

4.- De todos modos, la manera más divertida de forrarse es saqueando a los contrarios. Sirius es el candidato número 1, pero es mucho más provechoso atacar a las organizaciones criminales. El resto de las corporaciones pueden ser blancos también, pero cuidado con las consecuencias de su hostilidad. Tanto Psyke, Diablo y Osiron poseen un montón de Psiclones que, a 4500$ de valor inicial, son un montón de dinero para tus bolsillos.

5.- Está bien, está bien. Si lo que te mola es la vía fácil, échale un vistazo al cuadro de trucos sucios. Cobarde. Nenaza.

ZONA ARCADE 3D

AUTOR: JORGE ROSADO

EL PRIMER IMPACTO

QUAKE 2

Esta vez no ha habido retrasos. Id ha llegado a tiempo a su cita lanzando, a principios de mes, la primera Beta de su último trabajo Quake 2. En exclusiva os presentamos un análisis de las novedades que incorpora esta versión respecto a Quake, y cuánto de verdad hay en las afirmaciones de los americanos de Id sobre Quake 2. ¡No frag limit!

Ya está disponible en la mayoría de servidores dedicados al mundo de Quake, la primera Beta del juego; si todavía no la tenéis, no espereis a que os la entreguen. Id a por ella sin falta.

Sin más preámbulos diremos que esta Beta no defraudara a nadie

Sin más preámbulos diremos que esta Beta no defraudará a nadie, todo lo que significa Quake está en su interior pero existen algunos detalles innovadores que seguro crearán polémica o darán paso a las discusiones. Nada más dar unos cuantos casos a través de sus niveles, comprobaremos que se han incluido nuevas características para animar un poco más el juego monousuario.

LOS MAPAS

Están más trabajados, presentan elementos más al estilo *Duke Nukem 3D*, como vigas por las que escalar, pasarelas derruidas, grutas que descubriremos tras disparar contra alguna grieta sospechosa en la pared. Por lo demás, la estética de todos ellos sigue siendo Quake, tonos grisáceos y tierras, una solidez en las estructuras que ya quisieran muchos y, sobre todo, cosa que no conseguía del todo *Duke Nukem* a mi juicio: una armonía y una sobriedad entre ambientaciones fabulosa.

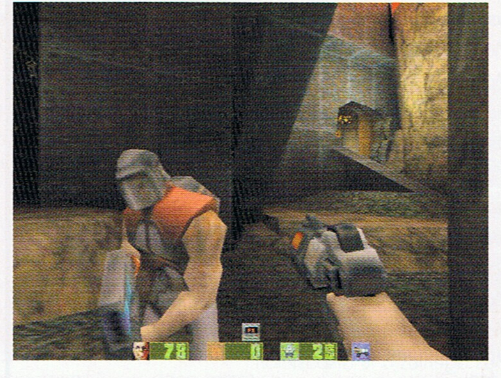
LOS ENEMIGOS

Muchísimo más detallados o con nuevos movimientos nuevos. Ahora se agacharán igual que tú para evitar tus misiles. Un movimiento un poco ridículo a mi entender, pero puede resultar divertido ocultarse detrás de una caja y disparar al contrario sorprendiendole (como en el Time Crisis) sobre todo, en el

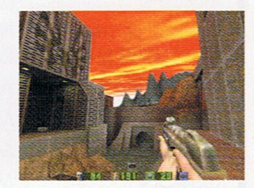












Declaraciones de John Cash programador principal de Quake 2 a Planet Quake.

FM: ¿Quién eres tú y qué haces?

JC: Bueno, mi nombre verdadero es George John Cash IV. De verdad,... el cuarto. Prefiero que me llaméis John, no George (y, sobre todo, no me llaméis Johnny). Sí, mi primer hijo es el quinto de la saga (él también se llama como yo). Juego al Quake usando el nombre Hellrot cuando no quiero que nadie sepa que soy yo. Y cuando quiero utilizo mi nombre. Soy uno de los tres programadores de Id Software. Qué más puedo decir, es el mejor trabajo de la tierra.

FM: Hasta hace poco ni siquiera sabíamos que eras el programador líder del Quake2. No queremos parecer cínicos, pero, ¿por qué tú y no nuestro Señor Carmack ?

JS: Juzgando por mi reciente concurso .plan fichero, eso es algo que un montón de gente no sabía. Soy el líder del Quakell por un par de razones. Primero, Carmack quería ir un poco por delante de todos nosotros e ir empezando algo del trabajo de investigación para el Trinity. Si se tuviera que haber encargado de esto, simplemente no habría tenido tiempo para ello. Segundo, el foco principal del Quake2 no es la máquina gráfica así que, en realidad, no necesitábamos que él se encargara del proyecto. No es que no haya estado involucrado; ha hecho un montón por el Quake2 (más de lo que en un principio se suponía que tenía que hacer).

FM: ¿Cómo es que el PC Gamer y otras revistas importantes se olvidan de mencionarte en sus artículos? ¿Tienen envidia de lo increíblemente bueno que estás o algo así?

JC: Se da por supuesto que, cuando alguien quiere hablar con Id, quieren hablar con John Carmack. Y además es bastante chungo no darse cuenta en *Hook and Steed*. Así que los reporteros vienen aquí, hablan con John, almuerzan, vuelven y juegan, y luego se marchan corriendo al aeropuerto. Y parece que yo tengo la habilidad especial de perderme en el barullo.
O a lo mejor es que estoy terriblemente bueno... ¡envidiosos bastardos! Sencillamente tienen miedo de que todas sus mujeres cojan el siguiente vuelo a

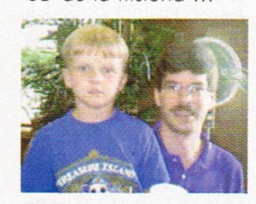
juego en red. De todas formas las animaciones que contemplamos en esta Beta no son todo lo buenas que nos gustaría (la animación de caer muerto es demasiado artificial), suponemos que esto sucede a causa de problemas con la memoria al incluir animaciones más extensas.

LAS ARMAS

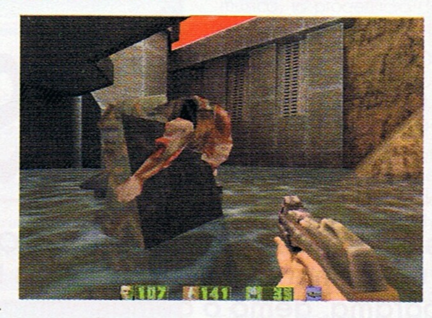
Casi lo mejor de todo. Perfectamente modeladas veremos cómo las manos de nuestro personaje las maneja, cerrando su puño contra la empuñadura, amartillando la escopeta, acumulando el retroceso del lanzamisiles. Todo un espectáculo.

EL RESUMEN

Esta versión Beta para evaluación, presenta material suficiente como para jugar durante un buen rato analizando todas las mejoras incluidas en este Quake 2. Id puso el listón muy alto, pero parece que con Quake 2 lo han superado con creces (incluso sin Romero entre sus filas). Unos pocos días nos separan del lanzamiento de la versión completa de Quake 2, quizás el mejor arcade 3D de la historia ...


John Cash e hijo.

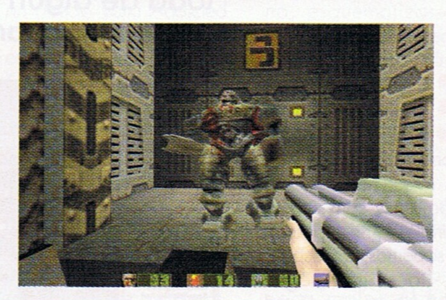
CADAVERES



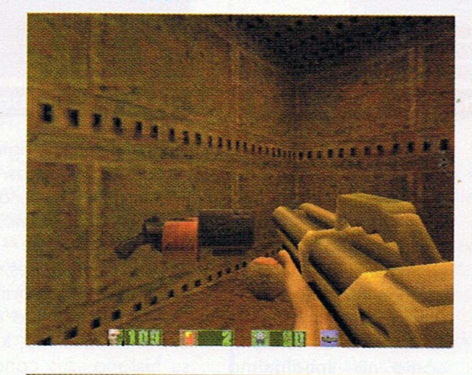


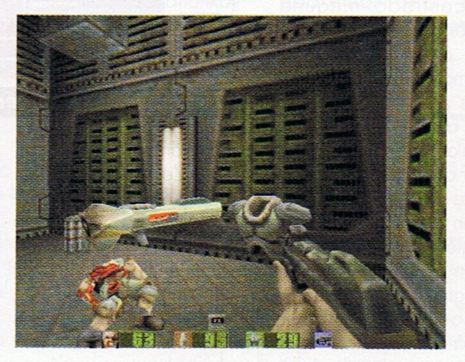
FINAL BOSS



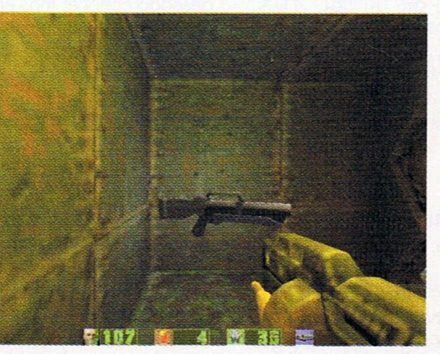


LAS ARMAS









Dallas y ... humm... ¿Esto es un show de la tele o qué?

FM: De todos modos, ¿cómo empezaste en Id ? ¿En qué otros proyectos has trabajado?

JC: ¿Cómo empecé en Id? *Doom* a primera vista, je. Estaba trabajando para Novell cuando *Doom* apareció. Me encantó el juego, pero el maldito sistema multijugador para IPX era una basura. Vale, para dos jugadores funcionaba bien, pero yo trabajaba con una LAN con miles de máquinas. Quería que funcionara con cuatro jugadores (al menos, más de 5 minutos). Así que examiné lo que estaba pasando y le mandé un e-mail a Shawn Green (que se encargaba del soporte técnico por aquel entonces en Id) diciéndole lo que no estaba funcionando. Un sujeto llamado Carmack me mandó una respuesta. No tenia ni parajolera idea de quién era él. Básicamente me mandó el código fuente del IPX-SETUP para que yo intentara arreglarlo. Y lo arreglé y, después de una maratón de 20 horas jugando un *Deathmach* de 4 jugadores, o sea, una sesión de 'depuración', le mandé el programa corregido. Hablamos mediante e-mail de vez cuando después de eso, y un año o así después, Id necesitó otro programador y me llamaron a mí.
¿Qué más proyectos? Nada tan interesante como el *Doom*. En Novell trabajé en el NetWare3.1 hasta el NetWare4.1, así como en unos cuantos productos secundarios de los que ni me acuerdo ni del nombre. ¿Quieres que te cuente lo del programa sobre cheques que le escribí a mi madre cuando tenía 13 años?

FM: ¿En qué habéis estado trabajando últimamente en el Quake2? ¿Buscando *bugs*?

JC: ¿Un bug? ¿Dónde? (un breve ataque de pánico).
Vale, ya estoy aquí. He estado trabajando en todo menos en el render (que es dominio de Hook). Siempre estamos tratando de buscar mejores modos de hacer las cosas y mejorar el juego. Humm, esto es demasiado vago. Aquí tienes un pequeño ejemplo de lo que he hecho recientemente: escaleras, incorporando el sonido de las armas, armas para zurdos, objetos soltables, limpiando el código del programa, ajustando el rendimiento, actores, y lo que haya que hacer.

ZON@ Internet

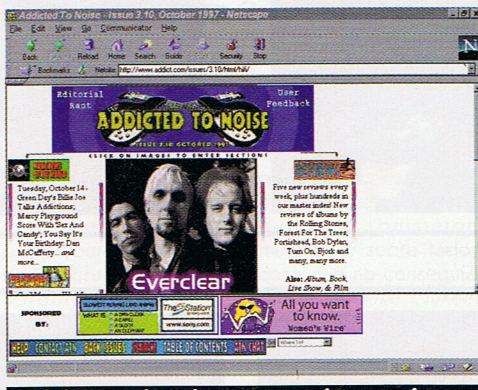
AUTOR: DAVID PARAJE

D. J. Net en sintonía

MÚSICA Y MÁS MÚSICA

¡Hola, internautas ávidos de conocimientos! ¿Qué tal va eso? Ahora que tenéis un momento, mientras estáis haciendo un download de algún programa, demo o demás, vamos a continuar lo que no acabamos en el mes pasado.

En el número anterior finalizamos planteando la pregunta: ¿por qué todas las páginas mejor hechas y más trabajadas son siempre en inglés? ¿Es que acaso no sabemos, los españoles, hacer una pagina web? No se si será porque no ponemos empeño o porque no hemos encontrado ninguna, bueno o casi ninguna. En estas páginas no vamos a ejercer de críticos pero, la gran mayoría de las españolas son malas y lentas. -Cambio de chip- Claro, si tenemos en cuenta el volumen de páginas web en inglés y lo comparamos con el volumen de las páginas realizadas en el idioma de Cervantes, está claro que no llegarían ni al 10%. Luego, de qué nos preocupamos, también existen millones de páginas en inglés que son una auténtica porquería. Así que, la decisión es vuestra. Para poder comparar unas con otras, vamos a tratar un tema que seguro que va a gustar a todo el mundo: vamos a hablar de música, pero no de un estilo solamente, sino de la música en general. Páginas pop, rock, heavy, reagge, jazz, gospel, techno, jungle, grunge y todo aquello que tenga relación con la música. ¿Led Zeppelin o Prodigy, Nirvana o Bethoven? Todo de todo, eso es lo que hemos encontrado en Internet. Cada una de las páginas deseadas, cada uno de los grupos que siempre habíamos deseado conocer más en profundidad, su historia, sus canciones, todo.



Música en vivo sin tener que ir a conciertos.



Conoce lo último de tus artistas favoritos.

LA MÚSICA, TODA UNA VIDA MARCANDO ESTILO

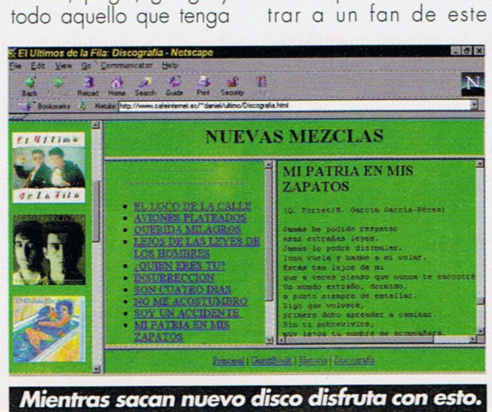
Empecemos, pues, con el desglose de páginas y comencemos por un nuevo estilo de música, derivada directamente desde el techno y con un ritmo fortísimo. Este estilo se ha dado en llamar *Jungle* y tiene como punta del iceberg a los Prodigy. En la página *www.geocities.com/SunsetStrip/Club/1538/index.htm* podemos encontrar a un fan de este grupo. Con una velocidad que deja bastante que desear, hallamos una página bastante buena en contenido y con un excelente diseño. Posibilidad de elegir con qué navegador trabajamos, sonido midi de fondo y, cómo no, muchísima información del grupo. Historia, novedades, links a otras muchas páginas de Prodigy e incluso, Themes para Windows 95.
http:\\www.geocities.com/SunsetStrip/Club/1538/index.htm

Del jungle al pop más blandito. Uno de los grupos que cuenta con más fans, y aunque desde hace unos años no hayan sacado ningún disco al mercado, seguirá contando con sus incondicionales; nos referimos a *El último de la fila*, el grupo que conmocionó a medio país. Aunque no cuenta con ninguna página oficial, sí existen algunas páginas de fans muy buenas. En *www.adi.uam.es/asociaciones/cui/ultimo/p.htm* o mejor en *www.cafeinternet.es/~daniel/ultimo* encontramos todo lo relacionado con *El Último de la Fila*, toda su historia, sus canciones, junto con las letras de éstas, muchas fotos, su discografía.
http :\\www.adi.uam.es/asociaciones/cui/ultimo/p.htm
Con otro salto impresionante nos pasamos al hip-hop. Eso que poca gente entiende pero que atrae a otros muchos. Seguro que todos hemos oído la canción de Sting, *Every breath you take*, ahora nuevamente versionada. Después de todos los problemas y asesinatos que ha habido, los del este, los del oeste. En *www.members.aol.com/e2thag/hiphop/images/index.htm* nos encontramos con muchas fotos, vídeos e incluso canciones. Muchos links y demás. Entre los grandes del hip-hop podríamos destacar a Tupac Amaru Shakur. Muerto a manos de ¿quién? Descúbrelo en su página. *http://hem2.passagen.se/piroz/index.htm*. Todas las noticias, canciones, poemas, música para bajarte y disfrutar, links a otras páginas y... ¿quién mato a Tupac Shakur?

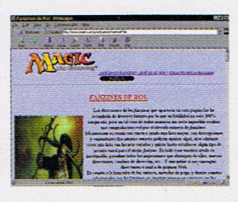


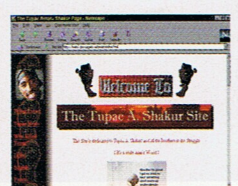


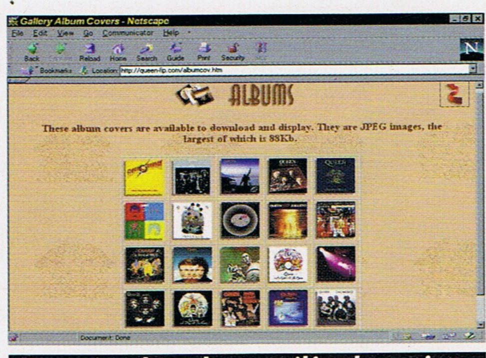




Mientras sacan nuevo disco disfruta con esto.







Queen está de moda con su último lanzamiento.



Página oficial de Sony.





Welcome to The Prodigy Central

http:\\www.members.aol.com/e2thag/hip-hop/images/index.htm

Volviendo la vista atrás, nos encontramos con el estilo que marcó toda una época. Tiempo de rock & roll, un estilo de vida, pilar de todas las músicas y punto de partida de muchísimos grupos nuevos. Una de las grandes compañías, y que aún sigue siendo, es Atlantic Records. Si queréis visitar su web, la dirección es la siguiente: *www.atlantic-records.com*. Una página majestuosa, muy bonita, en la que encontraremos todo lo que queramos sobre cualquiera de sus grupos. Aunque para encontrar algo te puedes perder un poquito, es altamente recomendable. Dispone de su propio chat para hablar de música y grupos con gente de cualquier sitio, ¿y si estuvieras hablando de tu grupo preferido y, sin darte cuenta, estuvieras hablando con ellos directamente? Discografías, próximos acontecimientos, entérate de todas las novedades antes que nadie, escucha lo último de tus favoritos, etc. Visita, además, las páginas de Led Zeppelin. Jimmi Page y Robert Plant que te esperan en *spage.com/zep*. Su historia paso a paso, muchos links, toda su discografía.
http:\\www.atlantic-records.com

Y más y más. Para los amantes de la música fuerte, la descarga de adenalina, también hay material de calidad en Internet; presentamos a *AD/DC*, uno de los grupos que mayor impacto han causado, y causarán, sobre un escenario. Sus conciertos, sin palabras, hay que vivirlos, una descarga total. Tan solo comparable a un concierto de Enrique Iglesias (ja, ja, ja). Visita estas páginas y disfruta.
www.algonet.se/~malmstei/ACDAScenen.htm
www.members.tripod.com/~ACDC1

¿Blues? ¿Queréis Blues? Pues Gary Moore esta aquí. Visita su página en la siguiente dirección y entérate de las últimas noticias que se cuecen sobre este genio.
http:\\home.sn.no/~gaz/disco.htm

Si te gusta *Queen* y deseas conocer más acerca de éste mítico grupo inglçes, no dudes en visitar esta pagina: http:\\queen-fip.com. La pagina oficial de queen es bastante buena. Con una amplia documentacion sobre el grupo, su discografia. Peliculas en formato AVI y una gran cantidad de imagenes (aunque hechamos en falta un Thumbnail) hacen de esta pagina una de las favoritas de cualquier amante de la buena musica. Conoce mas de Queen en las noticias alt.music.queen o en otras miles de paginas como queen.web.com.mx.
http:\\queen-fip.com
http:\\queen.web.com.mx

No podíamos olvidarnos de la música clásica, por favor. Para todos aquellos amantes de la verdadera música, la progenitora de la vida, no os olvidéis visitar las siguientes páginas. *www.free.cl/fri/musiclas.htm* y *prs.net/midi.htm* Páginas muy condecoradas en las que encontraremos todo aquello que nos interese y de quien nos interese. Bach, Beethoven, Brahms, Chopin, Debussy y un sinfin de maestros de la música clásica. Tenemos la posibilidad de bajarnos pequeños fragmentos de música, programas para oírlos, realizar cualquier tipo de búsquedas y todo en un ambiente y con un diseño excelente. Un 10 para esta página.
http:\\www.free.cl/fri/musiclas.htm
http:\\prs.net/midi.htm

¡DAME MÁS, LO QUIERO TODO!

Pero si todo esto te ha sabido a poco y necesitas saber mucho más de tu música preferida, no te olvides buscar en las casas de tus grupos favoritos, por ejemplo SONY. Visita *www.music.sony.com* y disfruta con entrevistas, novedades, conciertos en vivo, los tours que vienen, música en la red, enlaces, multimedia (cliparts y vídeo), compras, catalogo, etc. Conoce a *Oasis* en persona y disfruta con ellos. Pero si lo que quieres es música en directo visita Addicted to Noise. La mejor música en vivo. Te gustan las *Spice Girls*, descubrelas aqui. Tampoco dejes de lado los magazines de música. Ellos te mantendrán informado de todo lo que rodee a los grandes grupos. Subscríbete a ellos y recibe información detallada todos los días. Entrevistas, noticias, etc. ¿Entrevistas? Si te quieres reír, ¿Qué te parecería una entrevista a *Soziedad Alkoholika*? No te la pases y riete en *http:\\web.kaos.es/pep/sa/entrevis.htm*

Bueno, como habréis podido comprobar, las páginas son tan variadas como las personas. Las hay buenas y muy buenas, malas y muy malas. Hay de todo, como en la viña del señor. Pero recordad, cuando vayáis a hacer vuestra propia página pensad muy bien primero a qué va a estar dedicada vuestra página, esquematizar bien el contenido. No sobrecargéis vuestra página con 1001 fotos a tamaño gigante o será imposible llegar a ver el resultado. A veces, una página sencilla, sin aglomeraciones, enlaces, mil fotos y demás es mucho mejor y más agradable. Y si sois un poco malos al hacer vuestra página, pues la hacéis en inglés y así podremos decir que hay otra página pésima y no es en español. Adiós.

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

Hola y bienvenidos a la zona más educativa del mundo mundial: los 10 minutos más perdidos de la historia.

Después de habernos estrujado el cerebro un poco bastante, hemos elegido la palabra de este mes: Mutante. Y ¿por qué hemos elegido mutante? Pues, ¿y por qué no? Al fin y al cabo la palabra la elijo yo y ya está.

¿Qué hemos encontrado aquí? Pues casi de todo, pero sobre todo Cómics. Hemos visto gran cantidad de documentación sobre los cómics, véase, Marve, Dc, Ultraverse, Manga y sobre todas las especies que poblan esos mundos, los X-Men, Factor X, Spawn, muy famoso ahora por la película que recientemente se estrena. En *www.arrakis.es/~mate/xman* nos encontramos con un chalado que se cree que es un mutante y nos detalla su existencia y la de sus compañeros (ja,ja). En la dirección *www.talika.fie.us.es/cómics/uxm1-1.htm* encontraremos un especial de la Patrulla X, Tormenta, Jean Grey y, sobre todo, Pícara son mis mutantes preferidos (o preferidas).

Y, fíjate por dónde, nos hemos descubierto ¡La página de *Quake* rediseñada con los *X-Men*! Miralro en la revista y cuidado con las babillas.

Una página bastante interesante es la que nos encontramos en *www.alabi.upc.es/~e6356064/comics1.htm*, que es la página del Profesor-X, una página de cómics muy buena, el universo en el mundo del cómic. Bases de datos de todos los mutantes habidos y por haber y muchísimos enlaces a las páginas originales de la mayoría de los cómics.

Pero no sólo hay cómics, también hay infinidad de sites de rol, si, esos juegos tan odiados por algunos y tan queridos por nosotros. En *www.iedatos.es/user/juanant/menurol.htm* podremos ver unos cuantos fancines de rol y empezar a navegar por este mundillo. Tenemos distribuidoras y tiendas e incluso tenemos una página, de lo más divertida, dedicada a las pifias en algunos juegos de rol. Encuéntrala en nuestro CD o en la dirección *www.arrakis.es/~gesteiro/aclujur/pifias.htm*; es para morirse de risa.

Otro sector muy afectado por los mutantes son las facultades. Genética, medicina, biología molecular. Las asignaturas, todo el plan de estudios, los libros, bla, bla, bla, y todas esas cosas con letras y dibujitos que tanto hemos odiado, odiamos y odiaremos toda la vida.

¿Música Mutante? ¿Qué narices es eso? ¿O qué pinta aquí? Pues sí, grupos como Aviador Dro, que tienen años como para alicatar dos cuartos de baño (como decía Chiquito) tiene un par de páginas por aquí perdidas y también Kid-Abelha que no tengo ni idea de quién (o quiénes) son. Pero bueno, la página es chula y se encuentra en la dirección *www.warnermusiclatin.com/brasil/kid/bio-s.htm*

Y eso es todo, revistas, más X-Men, tiendas de cómics, más genética y biología, más X-Men, más X-Men y más X_Men.





Bookmark

CALIFICACIÓN DE WEBS COMENTADAS

http:\\www.geocities.com/SunsetStrip/Club/1538/index.htm
Velocidad: *
Contenido: ****
Diseño: ***

http : \\www.adi.uam.es/asociaciones/cui/ultimo/p.htm
Velocidad: ***
Contenido: ***
Diseño: **

http:\\www.cafeinternet.es/~daniel/ultimo
Velocidad: ****
Contenido: ****
Diseño: ***

http : \\www.adi.uam.es/asociaciones/cui/ultimo/p.htm
Velocidad: ***
Contenido: ****
Diseño: **

Http:\\www.cafeinternet.es/~daniel/ultimo
Velocidad: ****
Contenido: ****
Diseño: ***

http:\\www.atlantic-records.com
Velocidad: ***
Contenido: ****
Diseño: *****

http:\\spage.com/zep
Velocidad: ***
Contenido: **
Diseño: **

www.algonet.se/~malmstei/ACDAScenen.htm
Velocidad: **
Contenido: ***
Diseño: ***

www.members.tripod.com/~ACDC1
Velocidad: **
Contenido: ****
Diseño: ***

http:\\home.sn.no/~gaz/disco.htm
Velocidad: **
Contenido: ***
Diseño: **

http:\\queen-fip.com
Velocidad: ***
Contenido: ***
Diseño: **

http:\\queen.web.com.mx
Velocidad: ***
Contenido: **
Diseño: ***

http:\\www.free.cl/fri/musiclas.htm
Velocidad: ***
Contenido: ***
Diseño: *****

http:\\prs.net/midi.htm
Velocidad: ***
Contenido: ****
Diseño: *****









DESARROLLADORAS

http://www.activision.com .... Activision
http://www.microprose.com .... Microprose
http://www.microsoft.com .... Microsoft
http://www.interplay.com .... nterplay
http://www.eidos.com .... Eidos
http://www.gametek.com .... Gametek
http://www.digint.co.uk .... Digital Interaccion
http://www.acclaimnation.com .... Acclaim
http://www.empire.co.uk .... Empire
http://www.broderbund.com .... Red Orb
http://www.bluebyte.com .... Bluebyte
http://www.ocean.com.au .... Ocean
http://www.gtinteractive.com .... GT
http://www.vie.co.uk/vie .... Virgin
http://www.sci.co.uk .... SCI
http://www.ea.com .... Electronic Arts
http://www.foxinteractive.com .... Fox Interactive
http://www.bethsoft.com .... Bethesda
http://www.westwood.com .... Westwood
http://www.lucasarts.com .... Lucasarts
http://www.blizzard.com .... Blizzard
http://www.psygnosis.com .... Psygnosis

MUSICA

http://www.geocities.com/SunsetStrip/Club/1538/index.htm .. Prodigy
http://www.adi.uam.es/asociaciones/cui/ultimo/p.htm .... El ultimo de la Fila
http://www.cafeinternet.es/~daniel/ultimo ..... El ultimo de la Fila
http://www.members.aol.com/e2thag/hiphop/images/index.htm .. Hip Hop
http://hem2.passager.se/piroz/index.htm .. Tupac Amaru Shakur
http://www.atlantic-records.com .... Atlantic Records
http://spage.com/zep .... Led Zeppelin
http://www.algonet.se/~malmstei/ACDAScenen.htm .... AC/DC
http://www.members.tripod.com/~ACDC1 .... AC/DC
http://home.sn.no/~gaz/disco.htm .... Gary Moore
http://queen-fip.com .... Queen
http://queen.web.com.mx .... Queen
http://www.free.cl/fri/musiclas.htm .... Musica Clasica
http://prs.net/midi.htm .... Musica Clasica
http://web.kaos.es/pep/sa/entrevis.htm ..... Entrevista a SA

COMICS

http://www.oznet.com/comicspage/amalgam .. Marvel y Amalgam Comics
http ://www.alabi.upc.es/~e6356064/comics1.htm .. Pagina de Comics
http ://www.arrakis.es/~gesteiro/aclujur/pifias.htm .. Pifias en los juegos
http ://www.warnermusiclatin.com/brasil/kid/bio-s.htm .. Musica Mutante
http ://www.arrakis.es/~mate/xman .... La pagina de Xman







BUSCAMOS DESARROLLADORES

Si eres PROGRAMADOR (C,C++ o ENSAMBLADOR),
GRAFISTA (PhotoShop, Painter o similares),
INFOGRAFISTA (3DStudio, 3DSMax, LightWave...),
o simplemente tienes buenas ideas y experiencia
demostrable en el mundo de los videojuegos,
tu FUTURO puede estar en **HAMMER TECHNOLOGIES**
Eso si, vete preparando para los 10 primeros cambios
que tu vida puede sufrir:

1. **Elige el color de tu Ferrari.** ✓
2. **Busca un asesor fiscal.** ✓
3. **Una persona tan famosa, posiblemente necesite un cambio de imagen.** ✓
4. **Habla con el director de tu banco para que te dé el trato que mereces.** ✓
5. **Quizá sea el momento de elegir una compañera sentimental acorde con tu nuevo status.** ✓
6. **Busca las sillas Luis XIV del salón de tu próxima mansión.** ✓
7. **Tira a la basura lo que lleves en tu muñeca si no pone "Rolex".** ✓
8. **Elige algún lugar paradisíaco para tus próximas vacaciones.** ✓
9. **Busca una buena excusa para eludir a los nuevos "parientes" que aparecerán en breve.** ✓
10. **Compra unas gafas y un bigote postizo para disfrazarte. (Los desarrolladores de primera clase como, John Romero, tienen que pararse cada 5 minutos a firmar autógrafos).** ✓





ZONA RPG

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

La taberna del elfo tambaleante

SEGUNDA NOCHE

El viento golpea en las contraventanas, y la gente se acurruca junto a la chimenea. Este invierno se presenta frío, pero cargadito de novedades calientes. Pasad y sentaos junto a nosotros. Prestad oído y pagad las rondas, que del resto nos encargamos nosotros.



Tres programas para vigilar: Sombra sobre Riva, Lands of Lore II y Traición en Antara. El segundo ya lo comentamos el mes pasado, aunque aún estamos esperando una copia, y al primero os los describimos en la página siguiente. Así que nos queda el tercero, que no es otra cosa que la continuación de nuestro laureado *'Betrayal at Krondor'*. Al parecer Sierra por fin se ha decidido a producir otro RPG aunque, esta vez y a pesar del título, no se basa en la saga de Raymon E. Feist..

Con un estilo de juego muy similar a su predecesor, TEA pone el énfasis en la exploración del gigantesco mapa de Antara y en el combate táctico. Al parecer, los personajes no son generables y en lugar de ello comienzas con Aren, el aprendiz de mago, y William, el hijo del noble, aunque puedes reclutar a nuevos aventureros durante tus viajes. Así que no sabemos muy bien de qué lado caerá: aventura o RPG. Desde luego, en lo que a libre exploración, desarrollo de personajes (pues progresarán con la experiencia) y combate, TEA es un RPG. Pero, al no poder elegir a tus aventureros y al estar el argumento principal organizado linealmente, podríamos acercarlo a las aventuras. Ya veremos.

¿RPG O NO RPG?

Y sigue la discusión. ¿Qué es un RPG y qué no lo es? El problema es que el género es una mezcla que toma elementos de las aventuras (historias, personajes) y los arcades (combate) y los mezcla con elementos propios (desarrollo de los personajes, no linealidad). Ejemplos de RPGs cercanos a la aventura son tanto *LOL* como *LOL II*. Y un buen ejemplo de un arcade que se aproxima al RPG es el *Hexen II*. Lo que está claro es que un RPG no es igual a cien mil números. Los números son bases de la simulación del mundo vivo que es un RPG, pero no son lo esencial.

Caso flagrante de algo que quiere ser RPG y no lo es: *Diablo*. Vale, ya sabemos que tiene espadas, hechizos y montones de características, pero no hay historia, no hay desarrollo, no existe nada parecido a un mundo que explorar. Las catacumbas son más bien mazmorras del Gauntlet con gráficos retocados, y la mayor parte de la interacción con dicho mundo la realizas con tus armas, no con tu cabeza. El diálogo y los personajes del pueblo son más falsos que un duro de madera, y el desarrollo de tu personaje no puede ser más aburrido. En lo que a nosotros respecta, *Diablo* es un arcade. *Hexen II* es más juego de rol, aunque sólo sea por los puzzles a resolver y un combate dominado por la necesidad de ser más listo que tus enemigos y conocer a la perfección tus armas y sus posibilidades. Y vosotros, ¿qué opináis?

LAS DIEZ AVENTURAS MÁS GLORIOSAS DE LA HISTORIA
Ultima Underworld II: Laberynth of Worlds
Ultima VII: La Puerta Negra
Eye of the Beholder II
Darksun: Shattered Lands
La Sombra sobre Riva
Dark Queen of Krynn
Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant
Ultima Underworld: The Stygian Abyss
Betrayal al Krondor
Deeper Trouble



ÚLTIMA ON-LINE

Aunque existe un 96,7% posibilidades de que el mundo de ULTIMA-OnLine nunca sea realmente jugable desde España, merece la pena seguir de cerca este proyecto. De la mano del mismo Richard Garriot, Origin lleva más de dos años trabajando en él y muchos meses en fase de *beta-testing*. Cuando parece que por fin va hacer su entrada oficial en el ciberespacio (o sea, a empezar a cobrar $ por jugar) los jugadores que hasta al momento habían estado probando el juego (sin aflojar los $) han decidido protestar. Por lo visto, opinan que el programa no está correctamente acabado, y que la difusión comercial de la aventura es poco menos que una estafa. Con cerca de mil jugadores en línea de una manera habitual, no nos sorprenden sus quejas acerca de un servidor insuficiente para tal carga de trabajo. Además parece que existen un gran número de *bugs* y problemas no resueltos. ¿Y sabéis cómo han planeado protestar? Ni más ni menos que haciendo una sentada frente al castillo de Lord British. Y aseguran que si Origin les prohibe el acceso al servidor (*site-ban*) el día de la protesta, están dispuestos a llegar a los tribunales. La verdad, estas cosas sólo se explican cuando te acuerdas de que son americanos. Ya os contaremos cómo van las cosas si consigo enterarme.



LA SOMBRA SOBRE RIVA



¿Sabéis lo que significa 'Das Schwarze Auge'? Pues, 'Realms of Arkania' ¿Tampoco sabéis lo que significa eso? No tenéis remedio. El nombrecito en cuestión corresponde con un juego de rol, de lápiz y papel, creado en Alemania. Para que digáis que nunca os contamos nada nuevo (ya sé que "Das-lo-que-sea" significa "El ojo negro", pero, ¿quién dice que tengamos que saber idiomas?).

Sólo Dios sabe por qué, pero en Top-Ware han decidido traducir Arkania (nombre original del juego *'Realms of Arkania'*) por Aventuria. Pero para los enterados que sepan que por fin la tercera parte de la saga se distribuye en España. Y con eso, Aventuria o no Aventuria, estamos mucho más que contentos.

Desde luego *La Sombra sobre Riva* no es el RPG más asequible que conocemos. Cada personaje posee cerca de veinte atributos personales y cincuenta habilidades y hechizos que dominar.

Además de atributos positivos, como fuerza o personalidad, tenemos características negativas, como rabia o miedo. Parte integral de la generación manual de personajes, que tiene más detalles que 'Las Lanzas' de Velázquez, es aumentar los atributos negativos para poder incrementar, a su vez, los positivos y que se nos permita asignar a un personaje una 'profesión'. El sistema de combate es táctico y tiene más profundidad que el agujero del Banesto. La trama es extensa, con centenares de NPCs y docenas de mazmorras que explorar. Si te da miedo aprender un RPG complejo, no empieces con este juego.

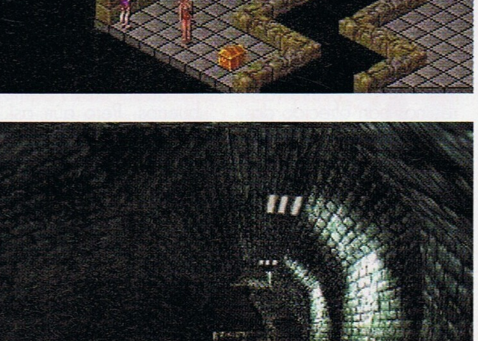
NO TENGO MIEDO

¡Felicidades! *La Sombra sobre Riva* te va a encantar. No hace falta haber jugado a las anteriores dos apariciones de la saga para poder jugar a esta tercera, y última, parte. La trama se nos presenta en Riva, una ciudad portuaria, que se ve amenazada por una inminente invasión por parte de los orcos. En principio, se nos pide averiguar si los medio-orcos de la ciudad están involucrados pero, como cualquier RPG que se precie, no todo es tan sencillo como parece.

El juego está lleno de detalles. Comenzando por los personajes (ya os hemos comentado lo completos que son), pasando por las casi 500 armas distintas que aparecen, hasta la variedad entre los monstruos, cincuenta distintos en total.

Uno de los pocos problemas (por lo menos, para los jugadores serios) es que el detalle no siempre se muestra lo claro que debiera. Podemos empezar por el tipo de vistas distintas de las que disponemos, que son tres: la primera es una visión 3D en primera persona mediante la que exploramos la ciudad; la segunda son las pantallas completas que se abren cada vez que encontramos un NPC o entramos en un local o tienda. Y, por último, el combate se ve desde una perspectiva isométrica. Al principio cuesta un poco acostumbrarse a este cambio contínuo. En el lado positivo disponemos de un excelente automapa sin el cual, nos tememos, estaríamos más que perdidos.

Cada personaje posee cerca de veinte tributos y cincuenta habilidades y hechizos que dominar



El sistema de magia es un ejemplo claro de lo que contiene este juego. Poseemos un montón de hechizos distintos, agrupados en esferas de hechizos relacionados entre sí. Pero es muy difícil entender cuáles son utilizables en un momento dado o cuáles son más útiles en determinadas situaciones.

El combate puede jugarse de manera detallada, dando órdenes a cada uno de nuestros hombres, o se puede dejar de la mano del ordenador. En ese último caso, podemos asignar patrones de comportamiento a nuestros héroes, que las llevarán a cabo tan perfectamente como el ordenador les deje. Como siempre, sólo aquellos combates realmente fáciles de ganar pueden ser dejados de la mano de la IA con la conciencia tranquila. En algunos combates ni siquiera se nos permite utilizar la opción de combate automático.

RESUMIENDO

La Sombra sobre Riva no defraudará a aquellos que sepan lo que se van a encontrar. Para muchos jugadores casuales es demasiado detalle y demasiada complicación. Y a aquellos otros para los que ese mismo detalle y profundidad de juego sea lo más importante en un RPG, es una compra básica. Además, al igual que el EARH 2140, se nos ofrece a un precio bastante asequible. Ya os contaré qué tal cuando lo haya explorado más.





ZONA ESTRATEGIA

Noticias desde el frente

CUARTEL GENERAL

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

¡Atención, la tropa!, ¿os acordáis de un jueguecito llamado Dune II? No sólo no tenía nada que ver con su primera parte (que además era una paranoia) sino que, encima, fundó un género. Ahora todos a una: ¡juegos de estrategia en tiempo real! Bien, pues han vuelto, y ahora son más numerosos que las colas del Bernabeu ante un partido importante.

Entre otros honores, el *Dune II* puede contar con el de ofrecer tres bandos (lee mis labios: 'tres'), mientras que casi todos sus sucesores nos han ofrecido dos. O sea, el mínimo de bandos para tener una guerra. Pero os preguntaréis a qué viene tanta mala leche respecto a un género perfectamente respetable y establecido. Pues bien, eso. Que está demasiado establecido.

Parece que las productoras de juegos, de cuando en cuando, se lanzan sobre lo que ellas creen que es un filón. ¿Recordáis la época gloriosa del *Doom*? Nosotros sí, y nos acordamos de los cien mil productos que trataron de seguir su estela. Desde luego, hubo algunos éxitos, como el *Dark Forces* o el *Hexen*, pero la mayor parte de los productos se fueron por el desagüe (¿alguien se acuerda de un juego que se llamaba 'La Fortaleza del Doctor Radiaki? No nos extraña).

Por tal motivo, digamos que, a base de no arriesgarse con nuevas ideas y nuevas tecnologías, parece que los programadores y los productores que les apoyan prefieren apostar sobre seguro. Desde luego, si existe alguna diferencia con épocas pasadas, radica en que la calidad media de los productos es mucho mayor. Resultado: un montón de nuevos juegos parecidos; en este caso juegos de estrategia en tiempo real, y bastante buenos. Pero aún así se intenta llenar un hueco del mercado que ya está saturado, ya que nadie va a comprarse todos los productos de todas las distribuidoras. Así que se venden muchas menos unidades de lo esperado y esas mismas productoras, que se han gastado una pasta en crear un acabado profesional y de calidad, se encuentran con pérdidas. Lo que hay que crear, señores, es demanda para juegos originales, novedosos y curiosos, no pelearse por los huecos que ya existen.

Y NO SÓLO ESO

'Sacto. En realidad los juegos de estrategia en tiempo real tienen bastante poca estrategia. En la mayor parte de las ocasiones no hay tiempo para pensar, derrotando cualquier objetivo de planificación o táctica. Además, debido a la limitada escala de representación (cuarenta tanques llenan el campo de batalla de lado a lado), las tácticas aplicables son muy limitadas; y poco más, aparte de las miles de combinaciones de armas: armas de largo alcance detrás, armas de corto alcance delante. O la táctica de la carga huna (léase, haz mil unidades y pásales por encima).

Pese a los últimos intentos, la inteligencia artificial es, en general, bastante idiota. Estamos hartos de ver a unidades que deciden darse un paseo por todo el mapa en vez de esperar a que el puente que les has ordenado cruzar esté libre. ¿Y qué me decís de la táctica Paso-De-Tu-Trasero(tm)? Esto es, cuando tus unidades se quedan contemplando como algunas de sus compañeras están siendo masacradas a escasos tres metros de su posición, pero: *'¡Ahhh!, lo siento. ¡Paso de ti, compi!'* Y así todo.

¿Y que os parece la puntería de vuestros chicos? Es muy fácil: algunas armas aciertan siempre, otras sólo a objetivos inmóviles. Sabemos de buena tinta que la C.I.A. está tratando de hacerse con los planos. Pero, lo que en realidad más nos gusta es su moral inquebrantable. Ese pequeño soldado se planta con su ametralladora delante del mega-super-inmenso-tanque con el lanzamisiles atómico y sesenta centímetros de blindaje titanio-tugsteno-diamante. Y 'tak-a-tak-tak-tak-tak-tak (*¡Crunch !*)'. Fieles hasta el fin. Y es peor cuando tratas de retirar a las unidades que hayan sufrido daños. Las suelen matar antes de que abandonen el frente y, aún así, la mitad de las veces no se pueden reparar y la otra mitad hacerlo te cuesta un pasta.

SOMOS BUENOS

Mira que somos buenos. Nos vamos a permitir el lujo de regalar unos cuantos consejos a las casas de software. ¡Atentos al comandante deMiguel!

Primero, este tipo de juegos está pidiendo a gritos una tecla de pausa. No la típica pausa que paraliza la acción, sino algo parecido a lo que existe en el *X-COM*. De acuerdo que desvirtuaría, quizás, algo de la acción frenética que hace que pasemos horas y días enteros delante de nuestro ordenador, pero si se pudieran planificar las rutas de las unidades con tranquilidad, las deficiencias de la IA no sería tan clamorosas. En segundo lugar, para hacer decisiones juiciosas es necesario más información. Cuánto dinero podemos conseguir, alguna relación de nuestras unidades actuales, todo lo que hemos aprendido del enemigo, etc... Además, hay que acabar con el sistema de resolución de combate actual: acertar siempre. No es demasiado difícil asociar una eficacia variable a las armas. Por último, sería interesante ampliar la escala de combate. Si existe la posibilidad de pausar el juego, desaparece el problema de trajinar de un lado a otro por el mapa. Lo malo es que no sé qué se podría hacer con las partidas multijugador pero, ¡hey! ¡No vamos a resolverlo todo nosotros!

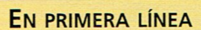


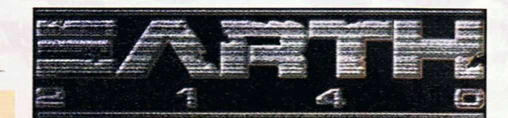




VIEJAS GLORIAS
CIVILIZATION
Master Of Orion
Warlord II
X-COM: Enemy Unknown
Sim City 2000

EN PRIMERA LÍNEA
X-COM: Apocalypse
Command & Conquer: Red Alert
Dungeon Keeper
Warlord III
Theme Hospital





¡Otro juego de estrategia en tiempo real! ¡Estamos rodeados! No sabemos si cortarnos las venas o dejárnoslas largas... espera, un momento. ¿Sólo vale cinco mil pelas? ¿Será una castaña? ¿Será lo mejor desde Schifer? Seguid leyendo si queréis averiguarlo.

Basta con que este mes nuestro Cuartel General vaya de los juegos de estrategia en tiempo real para que nos llegue otro más. Si habéis leido el párrafo de la entrada ya sabéis todo lo que hay que saber del Earth2140. Está distribuido por TopWare, el primero en una línea de productos de calidad nada despreciable, pero que, hasta ahora, no habían encontrado vía de distribución en nuestro país. Y está a la venta a un precio bastante asequible. Desde luego, si se tratara de un producto de calidad inferior, la diferencia de precio con respecto a otros títulos similares sería poco importante, pero éste no es el caso.

Un juego con grandes detalles.



Earth2140 sorprenderá a los grandes.

De hecho nos encontramos ante un producto que, como mínimo, se puede considerar como acabado. Todos los elementos, desde los menús iniciales, pasando por la animación introductoria, la música, los efectos de sonido y los gráficos del juego, todos tienen un brillo de producto final que se aprecia enseguida. Realmente, no tenemos ni idea de dónde ha salido este grupo de talentosos programadores, pero si echáis un vistazo a los créditos veréis que todos los apellidos tienen ocho consonantes (incluyendo dos kas) y nombres como Maciej, Lucjan o Andrjez. No hay que ser Sherlock Holmes para saber que son de algún lugar del este de Europa, y vamos a tener que estar atentos a sus próximas producciones.

AL JUEGO, AL JUEGO...

Vale, vale. Volvamos al juego en cuestión.

Queremos ser originales y sorprenderos, pero tanto el argumento como la mecánica de Earth 2140 podría estar copiado directamente del *Dark Reign*, *Total Anihilation* o *Command&Conquer*. No lo está, pero podría. Para aquellos que se interesen por estas cosas, resulta que la tierra ha sufrido algún tipo de catástrofe medioambiental, así como un batiburrillo de guerras, debido a lo cual Australia y la mayor parte de África se han vuelto inhabitables. En el resto del mundo los recursos escasean, y las dos últimas grandes potencias se preparan para una guerra final. (¿Para qué diablos estamos perdiendo el tiempo con esto?)

Como ya habréis adivinado el juego te presenta la opción de elegir a cualquiera de los dos bandos en un esfuerzo de imponerse a nivel mundial. ¡Hala!, a criar megalomaníacos. La UCS (*Union of Civilizated States*) es un imperio decadente que domina partes de Europa y América, y se basa en los robots para sobrevivir. Por otra parte, la DE (*Dinastía Euroasíatica*), se ha transformado poco a poco en una raza de androides semisintéticos con menos trozos originales que Cher.



¿Y LOS DETALLES?

Si queréis saber los detalles echadle un vistazo a cualquier otro juego de estrategia en tiempo real. Cada uno de los dos bandos tiene su propio rango de unidades y algunos edificios distintos. El dinero lo consigues recolectando recursos que extraes de una mina y procesas en una refinería. ¿Captáis la idea? Así que no tenemos que discutir la mecánica del juego, ya que lo que realmente nos interesa es cómo se ha llevado a la práctica. Y, la verdad, la realización es sobresaliente. El sistema de control es poco intuitivo al principio, pero una vez que os leáis el manual (que, todo sea dicho, está bastante bien realizado) lo haréis todo sin problema ninguno. Puedes agrupar, desagrupar, asignar rutas/cometidos/patrones_de_IA a las unidades de combate hasta tu completa autorealización. Las mismas unidades son variadas en armamento, y explorar sus combinaciones en combate es interminable. Por este lado no hay nada de qué quejarse.

¿ ASÍ QUE... ?

Nos habría gustado poder jugar más tiempo para mostraros una evaluación más concreta, pero, en este punto, sólo podemos contar un par de malas noticias:

a) La pantalla de combate es demasiado oscura. El problema es que no se ha incluido ningún tipo de corrección gamma para aumentar el brillo de la paleta de colores. Entre esto y la pequeñez de algunas unidades, es difícil enterarse de lo que está ocurriendo. En otro monitor el aspecto mejora mucho, pero no todo lo que sería deseable.

b) Si estáis buscando algo nuevo, olvidadlo. Earth2140 es exactamente lo que pretende ser, ni más ni menos. Desde luego, a ese precio y con esta calidad es un serio contendiente tanto para *Dark Reign* como para *Total Anihilation*. Pero ponedle un 0 en originalidad.

Y ya está. El resto del juego es de lo más agradable. ¡Hala!, a criar megalomaníacos.



Su grafismo y jugabilidad les da un diez.

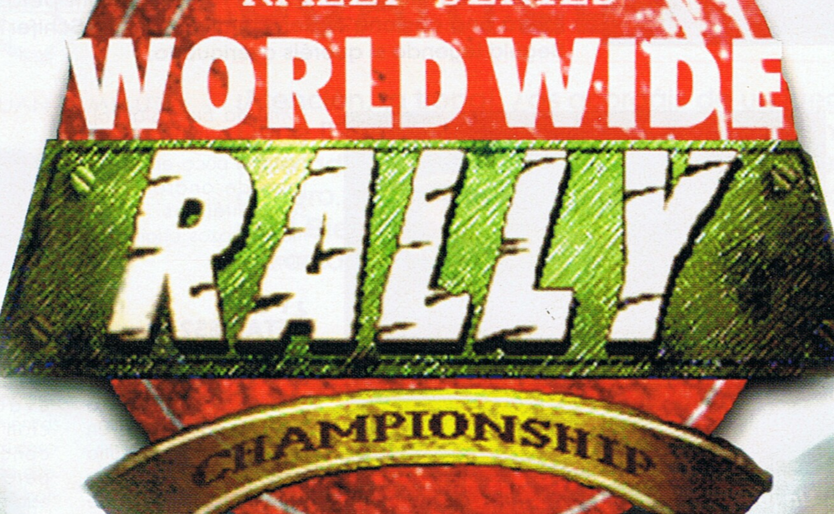












CONCURSO WORLD WIDE RALLY

DDM y GAME OVER se sienten generosas este mes. Así que hemos decidido regalar 25 copias del magnífico WORLD WIDE RALLY entre nuestros lectores. Lo único que tenéis que hacer es contestar correctamente a unas sencillas preguntas que podréis encontrar aquí abajo.Escribid cuanto antes vuestras respuestas en una carta y mandadlas a:

GAME OVER.
C\ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2
CP. 28037 MADRID, ESPAÑA

PREGUNTAS :

1. ¿Quiénes son los programadores de WORLD WIDE RALLY?
2. ¿Cuántos circuitos diferentes existen en el juego?
3. ¿De cuántos tipos de coches diferentes disponemos?
4. ¿Cuánto dinero te vas a ahorrar si eres uno de los afortunados ganadores de este concurso?
5. ¿Quién ganó el campeonato mundial de Rallyes el año pasado?

Entre los concursantes que respondan correctamente a 4 de las 5 preguntas se sortearán los 25 World Wide Rally. Ánimo y escríbenos; tu puedes ser el próximo Carlos Sáinz. Los ganadores se anunciarán el próximo mes.





10 RAZONES PARA SUSCRIBIRSE A



Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscribete a Game Over

1 Porque esta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).

2 Porque sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.

3 Porque ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.

4 Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.

5 Porque en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.

6 Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.

7 Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.

8 Porque a parte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.

9 Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.

10 Y, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLóN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

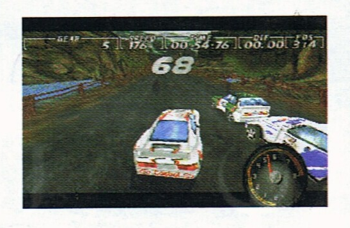
Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acerteis suscribiendoos a Game Over podreis elegir dos super regalos de entre estos 3:



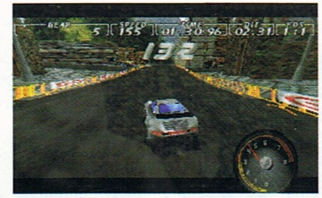
Juego completo World Wide Rally (Colección Super Juegos para PC)

- Arcade de carreras en 3D
- 15 cuidadas pistas y 7 coches entre los que elegir
- Alta resolución
- Soporte Multijugador







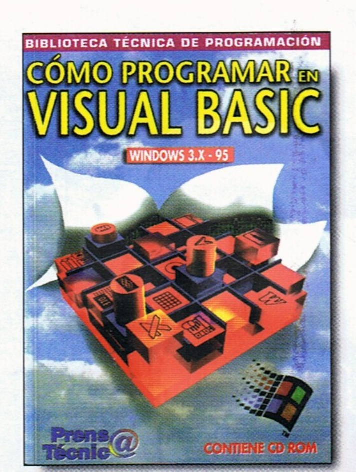


Juego Guía actual Ciclismo 97 (Colección Super Juegos para PC)

- Completísimo Manager
- Divertido Arcade
- Compite en el Giro, el Tour o la Vuelta a España

Libro Cómo programar Visual BASIC Windows 3.x y 95 (Biblioteca Técnica de Programación)

- Ideal para principiantes
- Incluye CD con Ejemplos
- Programa tus propias aplicaciones para windows





3 JUEGOS COMPLETOS
EN NUESTRO CD-ROM
Y las mejores demos del momento...
DR. MALVADO
FOSTIATOR
MEGAMORPH
QUAKE II